RETRO GEEK

Du retro, du Geek, du Gore...

Dossier spécial Gore dans les jeux vidéo

LES TESTS DU MOIS :

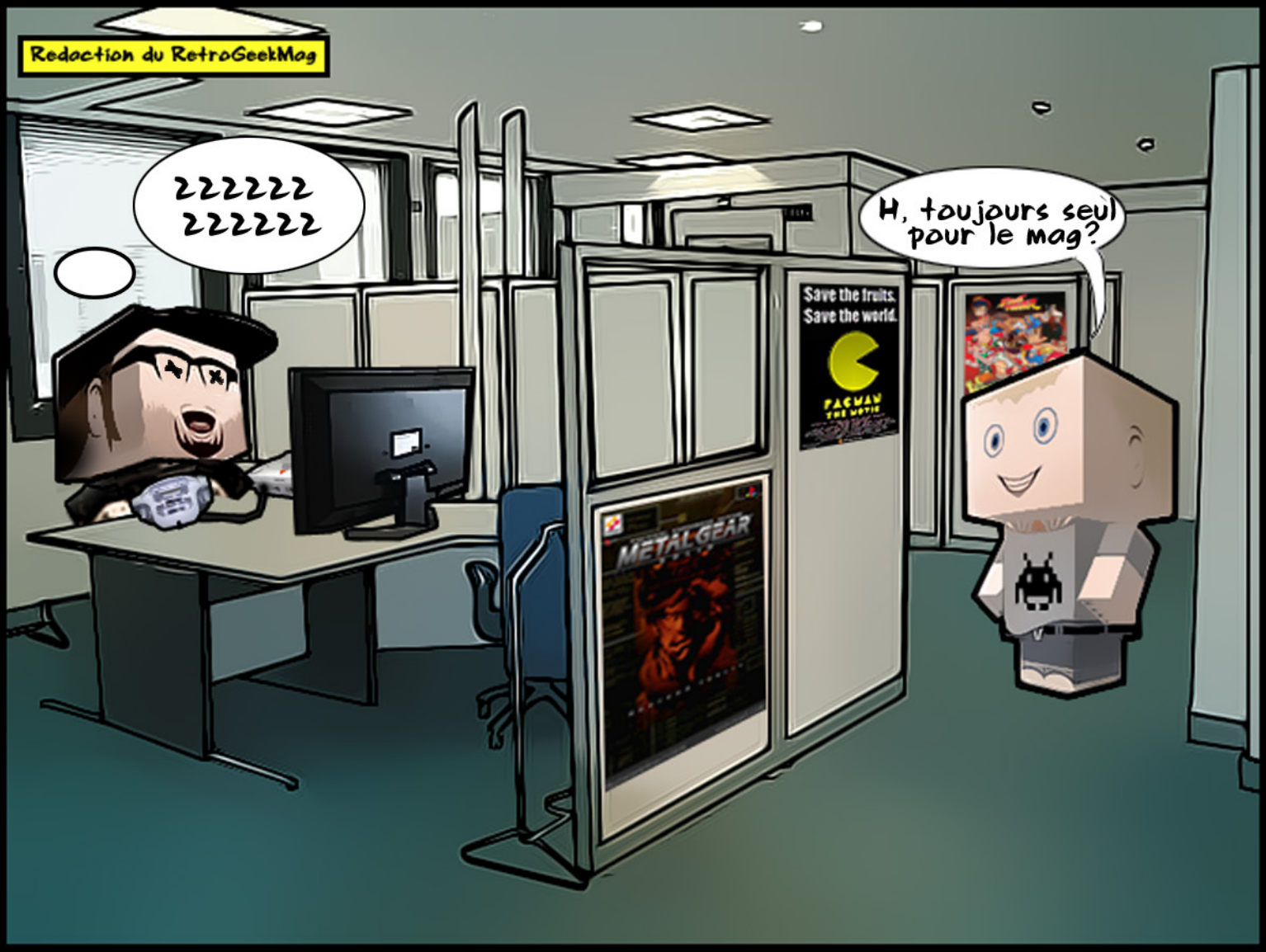
Resident Evil (PS1)

Legacy Of Kain (PS1)

Splatterhouse II (MD)

Gros plan sur l'évolution du marché et l'état actuel du Rétro

NUMÉRO 3*
Nov. 2010
RETROUVEZ-NOUS SUR :
www.retro-geek.com



Si toi aussi tu veux rejoindre le RetroGeek-Mag n'hésite pas contacte H sur retro-geek.com et intègre ton webzine préféré.

COMBIEN DE TEMPS VOUS FAUDRA-T-IL POUR VENIR SUR

RETRO-GEEK.COM

SOMMAIRE

5 ZE KILLER
.....Le billet d'humeur du Killler

7 Gros plan sur
.....le RetroGaming actuel

22 Tests
.....Resident Evil (PS1)
.....BO : Legacy of Kain (PS1)
.....Splatterhouse II (MD)

59 Dossier
.....-18 : GORE !!!

65 Tips
.....Bloqué dans un jeu ? RetroGeek a la solution !

Vous pouvez nous envoyer toutes vos questions, suggestions, lettres d'amour... à : **retrogeektv@yahoo.fr**

N'hésitez pas aussi à nous envoyer vos dessins, fausses pubs, sprites... Les meilleurs seront publiés !

EDITO

Vous voici en possession de RetroGeekMag 3, et ce mois-ci c'est un ton un peu plus adulte que nous vous proposons, avec notamment un dossier sur le gore ainsi qu'un point de vue sur le retour en force du RetroGaming. Vous aurez aussi plus de tests, et bien évidemment les débuts des nouveaux de l'équipe rédactionnelle. Le RetroGeekMag prend un peu plus forme à présent. Sur ce, bonne lecture and Stay Retro !

L'équipe du RetroMag.

RETROGEEK Remercie : Jegolan, Alto_3, PerfectNéo, MarcoP, Usebu, leZone, Cyril Drevet, Trev

Ont participé à ce numéro : Mr. H, Jenni, ZeKiller, Osvald, SNB Kawickboy, Cuthalion DK,

LES CONSOLES NINTENDO DÉBARQUENT EN JANVIER 2011 SUR RETROPOLIS.FR. LA COHABITATION RISQUE D'ÊTRE UN PEU DIFFICILE...

WWW.RETROPOLIS.FR

ZE KILLER

Pas de courrier pas de boulot ?

Suite au nombre incalculable de courrier reçu ce mois-ci, zéro (les grèves récentes de la poste ont du empêcher les nombreux courriers envoyés d'arriver à bon port) Ze Killer ne se retrouve pas pour autant au chômage technique.

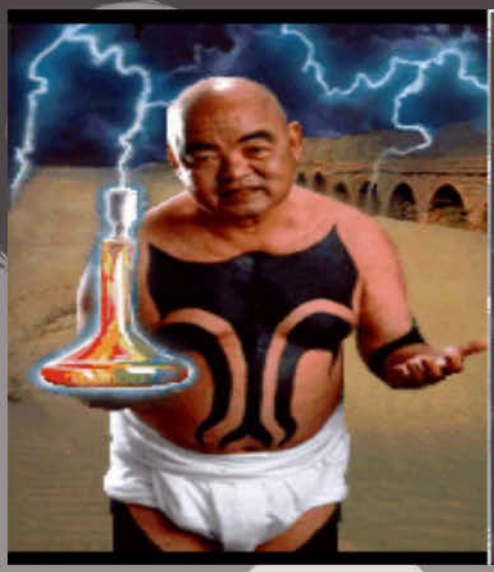
Je ne sais si c'est avec ces temps de grèves que je n'ai rien reçu mais ça ne va pas m'empêcher de vous exploser (exposer ?) ma rubrique à vos yeux fatigués par tant de pixels, Arf !

Je commence par vous annoncer que je me suis remis à jour! J'ai essayé SF4 et je dois bien avouer que ça a été au-delà de mes espérances. Une cinématique aussi longue que chiante (surtout inaudible), des menus d'un autre monde et surtout pas celui de Street Fighter, quatre nouveaux players aussi charismatiques que Dan. Passé ces mauvaises impressions et une après-midi sur le mode arcade le bilan n'est guère meilleur : pas de bonus-stage pas de réelles innovations, la disparition du système de « parry » et surtout un Boss de fin plus ridicule que Gill, il fallait oser !

Il aura fallu attendre au moins 10 ans pour que Capcom nous sorte un nouveau Street Fighter en 2009. Au vu du bilan de ma journée sur le jeu, il aurait été préférable pour eux de s'abstenir. Une suite (enfin venant de capcom, nous dirons un add-on) est sortie au prix préférentiel de 39 euros, fervant du marché de l'occaz je ne l'ai vu qu'à 35 euros. A ce prix autant retourner sur son exemplaire Snes.

NOM : **Killer**
PRENOM : **Ze**
AGE : **Z'êtes de la police ?**
PROFESSION : Pilier de bar

Pour revenir dans le passé et coller au dossier du mois je vais vous parler de Tattoo Asassin un Mortal Kombat like, ce jeu ne vous dit peut être rien et c'est normal car il n'est jamais sorti et seule la rom à été rendue publique. C'est donc en prenant le contrôle d'un assassin ayant la peau encrée que vous allez devoir affronter une pléthore de combattants eux aussi tatoués.



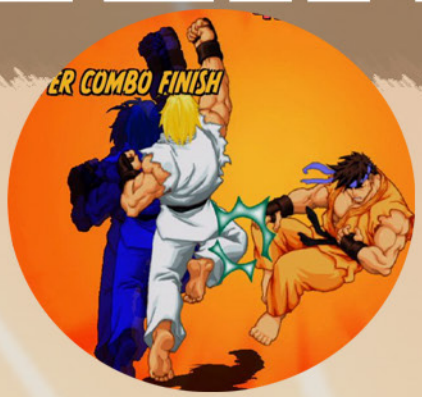
AND IT CAME TO PASS THAT MULLAH ABBA, SPIRITUAL LEADER OF THE ORDER OF COLORS, DISCOVERED THE ANCIENT SECRET OF THE MYSTIC INK OF GHIZE...

Enfin encré façon de parler car une pieuvre violette peinte sur un corps à la gouache semble être un tatouage selon Data East. Je ne vais pas perdre mon temps à développer car absolument tout est à jeter dans ce soft, graphismes, animation, chara-design, digitalisation et la palme revient aux décors aussi vides que la création artistique du jeu dont nous parlons.Tattoo Assassin a beau se targuer de disposer d'un éventail de plus de 200 « fatalities » dont des « nudity » mais ça ne rachète en aucun cas la médiocrité de la licence et prouve également que le jeu a eu raison de n'avoir jamais vu le jour dans le commerce.

ZE KILLER

LE POINT SUR L

Retour sur le phénomène Rétro



Le Retro est à la mode ! Que se soit au niveau jeu vidéo, déco, goodies ou tout autre produit de consommation. Il est évident que cette tendance est de nos jours en plein essor, et le RGmag est présent pour revenir en détail sur ce retour.

Il existe, loin du format Blu-Ray et autre HD-DVD, et à mille lieues des avancées technologiques graphiques de nos consoles sur-vitaminées comme des cyclistes du Tour de France, un support cartouche où le pixel bien coloré et accompagné de musiques old-school tire son épingle du jeu face les titres du moment.haitent faire partager leurs passions au public.

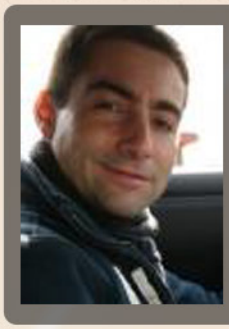
En effet, alors que les concepteurs actuels rivalisent d'avancées technologiques afin de toujours nous en mettre plein les mirettes, il y avait autrefois une petite communauté qui continuait l'aventure micro et autres consoles 8/16 bits. Alors comment se fait-il qu'à présent le Retrogaming revienne sur le devant de la scène?

D'une part, les joueurs recherchent du challenge. D'autre part, ayant connu le jeu dans leur jeunesse, la nostalgie surgit à la vue d'un titre ou d'un son les ramenant directement dans leur enfance de joueur. Qui a oublié ses parties de Street Fighter 2 avec sa sœur, son frère ou son cousin ? Les développeurs ressortent leurs vieux hits du placard, et beaucoup de joueurs sont friands et heureux de retrouver en HD sur le DD de PS3 ou 360 les hits qui les ont marqués, sans pour autant s'encombrer d'une console d'époque et du jeu. Même si ces jeux ne sont pas fidèles à 100% à l'original, notamment au niveau de la difficulté (le cas Earthworm Jim), cela permet à la catégorie dite « casual gamer » de découvrir ces titres sans pour autant être rebutée par la difficulté du challenge ou la « laideur » du titre pour les amener par la suite à découvrir autre

Retour en force Old School avec Megaman 10, Bit.Trip, SSF II HD ou encore Scott Pilgrim sur Next- Gen.

chose que les productions actuelles. Différentes associations, comme MO5 ou RGC, organisent des meetings afin de faire découvrir à un public plus large cette culture vidéo-ludique. Le Musée du Jeu Vidéo ainsi que celui de l'Informatique, en haut de la grande Arche à Paris, ont permis à de nombreuses écoliers de découvrir le hardware de l'époque. C'est donc de cette manière que la nouvelle génération a eu accès à ces anciennes technologies. La vague de vidéo-testeurs amateurs sur Youtube permet aussi la présentation de titres oubliés, rares ou inconnus. Voilà quelques unes des raisons nous expliquant pourquoi le Retro est à la mode. Mais est-ce pour autant une bonne chose?

Nous sommes en droit de nous poser cette question. Ce sont donc des passionnés, des professionnels et des anciens de la presse vidéo-ludique qui vont répondre à cette question pour mieux nous faire comprendre les hauts et les bas de ce milieu.



Cyril Drevet - aka Crevette - journaliste pour Player One et présentateur de l'émission culte Télévisator 2. Il co-anime actuellement avec AHL « Versus », une émission sur Gameblog :

"Pour moi, le rétro est la résultante de deux bouleversements majeurs qui ont touché le monde du jeu vidéo ces dernières années :

1/ les premiers joueurs de jeux vidéo sont devenus adultes et pères de famille : deux générations de joueurs (les adultes et les - de 18 ans) cohabitent pour la première fois.

2/ les changements de gameplay radicaux qu'ont occasionné le passage des jeux à la 3D, et ensuite au "casual" gaming.

On a donc une génération de nostalgiques, comme moi, des premiers jeux auxquels ils jouaient quand ils étaient jeunes et qui ne s'y retrouvent pas forcément dans les jeux actuels (certes plus aboutis visuellement, mais moins techniques et précis au niveau du gameplay).

A côté, on trouve des jeunes joueurs hard-core gamers qui sont blasés par la montée grandissante du casual gaming et qui découvrent les jeux "old school" grâce aux émulateurs et autres PSN/XBL Arcade/Wiiware...

C'est aussi pour beaucoup le moyen de jouer "moins cher" vu le prix des jeux et des machines actuels.

Du coup, je suis impressionné par la culture vidéo-ludique de jeunes joueurs qui connaissent des milliers de titres sortis alors qu'ils n'étaient même pas encore nés.

Enfin les réseaux autour du rétrogaming s'organisent : eBay a beaucoup participé à l'avènement du rétro, et l'association MO5.COM qui sauvegarde le patrimoine du JV et organise des expos comme Muséogames (avant de passer à l'étape suivante

qui sera l'édification du premier [vrai] Musée du jeuvidéo), participe à réhabiliter les anciennes machines et les jeux d'avant.

Plus le temps passe, plus l'avenir s'annonce radieux pour le rétrogaming car il y a de plus en plus de softs et de machines à collectionner (les PS2, XBOX, Gamecube, sont en train par exemple de passer en rétrogaming).

Enfin, s'il s'avère que si la dématérialisation des jeux s'impose malheureusement dans le futur comme certains financiers le souhaiteraient, l'engouement pour l'objet de collection se renforcera fortement..." Cyril Drevet

Capitaine du navire Pixels Pirates, usebu s'est lancé dans une quête qu'il sait infinissable ! En apprendre toujours plus, faire reconnaître la culture du retrogaming et démocratiser l'histoire du jeu vidéo !

"Ma vision du retro. Vaste sujet qui pourrait faire l'objet d'une belle dissertation. Pour faire (relativement) court, pour moi, le retro, c'est avant tout un art du jeu et une histoire de l'art. Un art du jeu car je trouve le même plaisir de jeu entre un Golden Axe et un God of War, entre un Outrun et un Crazy Taxi etc... Un beau graphisme reste un beau graphisme qu'il y ait 16 couleurs ou 16 millions de couleurs. Il en est de même pour tous les autres aspects. Le plaisir est la notion la plus importante, celle là même qui est l'essence du jeu, qu'il soit vidéo ou pas. Enfin, l'histoire de l'art car pour apprécier au mieux toute production, je trouve important d'en connaître le maximum à son propos. Donc, à l'instar des autres arts, qu'importe le flacon pourvu qu'on ait l'ivresse. L'engouement sur le rétro actuel ? Il est à mon sens tout à fait normal. Les con-

MO5.COM
Préserver, Explorer, Rejouer

MO5 organise à volonté des événements ou des expositions sur les thèmes de l'histoire de l'informatique et des jeux vidéo.

temporains des premiers jeux vidéos sont aujourd'hui des actifs ayant un certain pouvoir d'achat. L'effet nostalgie fait qu'ils se paient des jeux qu'ils n'ont pu avoir à l'époque.

Cela crée malheureusement une spéculation sur certains titres avec des pro ou des semi-pro au black qui n'hésitent pas à ratisser forums et sites de vente et à revendre aussitôt 3 fois plus cher, espérant créer une norme du prix haut. Mais ce n'est heureusement pas tout. A l'image d'une chanson d'Elvis, des Rolling Stones ou des Beatles qui quelque soit l'époque sera toujours une grande chanson, un grand jeu vidéo restera un grand jeu. Le jeu vidéo a atteint le statut d'art comme la musique ou le cinéma. Il est donc normal de l'apprécier, quelque soit l'époque à laquelle il a pu être conçu."

Usebu

Ebay résultante de l'engouement pour le rétro et de a prolifération des ratisseurs en brocante. A 6 heures du matin, ils auront déjà vidés les stocks de famille pour revendre sur leurs stands à des prix plus que gerbants.

Dinky toys

Mis en ligne par chevalier le 30 oct à 16:27.

Prix : **55 €** Ville : **62630 Etaples**

dinky toy d origine annees 1960 camion dodge(vert) materiel roulant peinture a renover

A l'image d'al's toys barn, "le rapace des brocantes" ou l'expert en blister de Toy Story, les particuliers, via Internet, cherchent le profit et à vendre à prix dérisoire des produits en mauvais état.

leZone, collectionneur de jeux vidéos et de jeux électroniques régulier depuis 2004, et conservateur depuis les années 90.

"Le retour du rétro actuel est indissociable de la crise ambiante et du manque de confiance en l'avenir. Il est également associé au manque de jeux adaptés aux jeunes enfants (-12 ans). Il faut voir cela d'un point de vue sociologique global. Quand l'économie va bien, tout le monde pense à l'avenir et jette ses vieux équipements. Et quand tout va mal on a tendance à faire un retour dans le passé, à l'époque où l'on était insouciants : l'enfance. La nostalgie se nourrit de cela.

Chacun a sa nostalgie, qui varie en fonction de sa culture propre et de ses frustrations. Ce peut être les dessins animés, les voitures, et bien d'autres choses encore, mais intéressons-nous aux jeux vidéo. Jusqu'ici, la nostalgie pouvait être comblée par de l'émulation, légale ou non, où le rétrogaming trouvait sa place. Mais il est survenu un changement en profondeur dans la société française : l'achat et la revente d'objets d'occasion. La crise économique aidant, les gens se sont décomplexés. Pire, c'est devenu à la mode de faire les poubelles.

Ce marché de niche est devenu un marché de masse par la médiatisation du phénomène, au travers de revues, de reportages télévisuels et autres chroniques dans des émissions grand public proclamant haut et fort "vous avez des trésors dans votre grenier". Est-ce bon pour les vieux de la vieille, ceux qui se disent collectionneurs privés, ceux qui conservent des jeux depuis des années ? Probablement pas. De plus en plus de nostalgiques achètent en petite quantité et à n'importe quel prix ce qui passe sous leur nez sur eBay ou LeBonCoin et des pseudo cotes font leur apparition. Que va t-il se passer dans 1, 2 ou 5 ans quand la mode sera passée à autre chose ? Les acheteurs décomplexés d'aujourd'hui rangeront leur matériel au

grenier et il ne ressortira pas avant 50 ans. Et quid des collectionneurs qui savent préserver le patrimoine ?

Et les consoles actuelles dans tout ça ? A 70 euros le jeu, il est plus simple d'acheter une console des années 90 d'occasion avec plusieurs jeux pour ses enfants. La jouabilité de l'époque est plus adaptée, plus simple à prendre en main. Mais il ne faut pas que ça soit une excuse pour ne plus rien faire de neuf. Pensons à nos enfants, quelle nostalgie leur donnons-nous ? La nôtre ? Ils feront quoi à 25 ans, ils achèteront une NES ou une megadrive ?

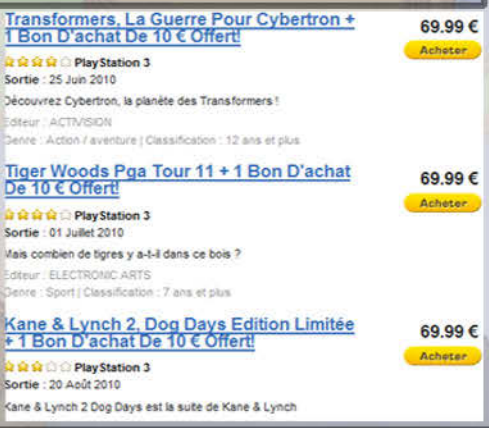
Seul Nintendo propose du vrai jeu vidéo pour les enfants (ne parlons pas de V-Tech). Ils sont les seuls à avoir compris qu'il fallait baisser le prix des jeux neufs, et qu'il fallait adapter les jeux aux jeunes enfants (DS, Wii). Mais ça reste encore très cher pour bien des familles, qui se rabattent sur les consoles anciennes. Il serait temps que les constructeurs fassent des efforts de simplification pour les jeux destinés aux moins de 12 ans, et que les parents laissent leurs enfants jouer aux consoles actuelles, y compris en achetant des jeux qui leur paraissent trop basiques.

La mode a-t-elle du bon ?

Si cette mode ne sert que des profits financiers rapides via l'émulation légale ou la revente d'occasion, alors vite, il faut passer à une autre mode !

Mais si la mode du rétrogaming peut permettre le développement de jeux simples à jouer, addictifs, jolis et nouveaux sur les consoles actuelles alors ça a du bon, autant pour nos enfants que pour tous les joueurs."

leZone



Les prix des jeux et consoles actuels restent trop élevés pour des familles qui préfèrent se tourner vers les anciennes générations de consoles moin chères.

Nous terminerons ce dossier par l'analyse complète du phénomène par Kawickboy :

"A la base, le retrogaming, c'était quoi ? Le fait d'aimer jouer aux jeux anciens ? Pas uniquement. Des personnes qui branchaient encore leur Atari 2600 ou leur Coleco quand les 16 bits régnaient en maître sur le marché, il y en avait, mais on ne parlait pas de "retrogaming" pour autant.

Famicom Disk System

Effectuons un rapide retour en arrière.

Le rétro, au Japon, avant les 20 ans de la Famicom, ce n'était pas grand chose ; de la collection à la sauce nippone tout au plus. Mais après 2003, c'est devenu là-bas un brasier monumental dont les cendres, fin 2010, sont encore chaudes. Il faut savoir qu'au Japon, sortir un banal casse-briques sur une console actuelle n'a rien de honteux.

Aux USA, très tôt, il y a eu des conventions ataristes de grande envergure (largement du niveau des salons pro parisiens actuels).

On en parlait déjà pendant la 2e moitié des années 90. On avait déjà des prototypes atari 2600 qui se faisaient éditer, idem pour des jeux mega-cd ou jaguar alors que ces systèmes n'étaient pas morts depuis si longtemps que cela. Sega a permis à des géants du jouet comme Majesco de rééditer des succès Megadrive et Gamegear vers 1998/1999, tout en permettant la sortie de nouveaux matériels comme la Genesis 3.

En Europe, c'est plus varié. Plus médiocre aussi.

En Angleterre, il y a toujours eu des boutiques qui vendaient des jeux et du matériel pour les consoles et les micros 8/16bits, quand bien même le rayon était au sous-sol. Pour ces boutiques, cela semblait évident de maintenir un rayon si la clientèle était là, surtout quand on connait leurs stocks (même 10 ans après, ils ont encore des wagons de jeux CPC, C64, ST... neufs à vendre).

La Genesis 3 (1997 - USA)

Contrairement à la France il sera facile de trouver du matériel micro à faible prix en Angleterre et généralement en excellent état.

En France, c'est plus compliqué. La mentalité de nos commerçants et des crétins qui les conseillent fait retirer des rayons de toute urgence les consoles et les jeux d'un système déclaré mort (la Fnac en est un fayot de 1er ordre: remember Amstrad, ST, Amiga, N-Gage...), quand bien même il y a encore des sorties et des acheteurs. Les hypermarchés ont bien fait un peu de résistance sur les micros. Les grandes chaines réduisent de 90% la surface du jour au lendemain et maintiennent éventuellement le rayon occasion. Et surtout, ne rien brader, on détruit ou on expédie cela au Maghreb ou en Europe de l'Est. En fait, seuls les indépendants (surtout ceux qui pratiquaient l'import, ce sont 2 univers très liés) ont maintenu de l'activité, et encore, surtout sur les consoles de générations 16 bits, peu sur les générations précédentes. Les micros ? Même pas la peine d'y penser. Que voulez-vous, c'est honteux d'avoir du matériel ancien, même si celui-ci apporte toujours une entière satisfaction.

Et la presse ? Autant dans le reste de l'Europe, elle aura eu une attitude honorable, autant en France, elle aura été - une fois de plus - en dessous de tout.

Je vais prendre une revue sérieuse pour l'époque. Un numéro où le magazine accordera sa couverture et un test dithyrambique multi-pages à Tunnel B1 sur PS1 sera celui où sera testé sur un bout de page format timbre-poste Shining Force CD sur Mega-CD. L'histoire aura jugé, et pas qu'un peu. Ce n'est qu'un exemple parmi tant d'autres, mais des immondices en 3D que tout le monde aura vite oublié et qui auront été mises en avant sans raison honnête au mépris de jeux en 2D dont tout le monde se souvient encore sont légion.

Ca y est, on a lâché les termes qui fâchent : le rétrogaming est né du conflit 2D/3D, car l'arrivée de la 3D a éclipsé des étalages et des cerveaux des développeurs les jeux 2D.

Alors que APS98 et Lone soldier disposent de 4 et 2 pages, SF CD se contentera d'une page, EW Jim 2 lui un encart.

Parmi tout cet étalage de médiocrité à 50FF, le recueil publicitaire mensuel (et dont les rédactions partaient en "conférences de presse" au Bahamas plusieurs fois par an), nous avons eu droit à ce qui est devenu le 1er organe de presse du retrogaming hexagonal: les Puces Informatiques d'ACBM. Ce recueil de petites annonces en informatique et jeux aura aussi publié des articles de fond: dès le 1er numéro, la scène Amstrad avec outre l'historique de la gamme, un détail de l'actualité de la machine et des comptes-rendus de conventions. Nous aurons même droit à un suivi régulier de l'actualité de la scène Atari et surtout Jaguar.

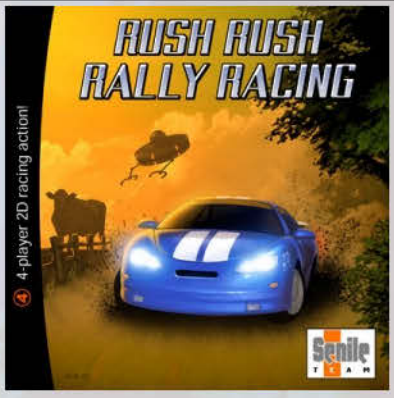
En France, le mouvement a été lancé grâce à l'émulation et les cash converters, aidés donc des Puces Informatiques. Mon 1er contact avec l'émulation aura été d'avoir pesté un matin contre la lenteur sur un Pentium166 16Mo de ram et les bidouilles directx de Sonic sous Windows95 qui me mangeaient 30Mo de disque dur, et l'essai le soir même du même jeu en rom équipé de son émulateur, qui tenaient tous deux sur une seule disquette et tournaient impeccablement sous DOS sur un Pentium 133 8Mo de ram. Alors oui, c'est "pas bien", et Nintendo

(Sega nettement moins) s'est acharné à faire fermer les sites traitant d'émulation. Un paradoxe total, car ces mêmes jeux étaient introuvables dans les rayons. Pendant près de 10 ans, l'émulation aura été combattue et, si à la fin des années 90, la presse faisait parfois des dossiers médiocres sur le sujet, on lui a vite fait comprendre qu'il ne fallait pas persévérer. Pourquoi les Cashs Converters ? Alors qu'ils appliquent dorénavant des cotations ridicules et à la va-vite, autrefois ils étaient le point de rendez-vous des fans de consoles 8/16 bits. Pour quelques dizaines de francs, on repartait avec une Megadrive. 15FF de plus, et on avait le Mega-CD avec. Les jeux ? 10/20/30FF maximum. Pour le prix d'un jeu récent d'occasion, on repartait avec une console rétro et un sac de jeux.

Le rétro, c'était, du moins chez nous, une bande de pseudo-hippies qui faisaient un gros bras d'honneur à un establishment qui avait proclamé que le fun ne pouvait exister si l'on parlait d'une machine vieille de plus d'une génération. Le retrogaming c'était : "on s'amuse sur des consoles à 50FF et des jeux à 20FF plus que vous qui achetez 400FF un jeu 3D insipide". Au début c'était cela et rien d'autre, le retrogaming.

Mais le retrogaming ce n'est pas seulement jouer à des jeux anciens, parfois sur une machine récente et une émulation légale ou pas. C'est aussi jouer à des jeux récents ou inédits sur des machines anciennes. Et ce dernier marché est en train d'exploser. Sur Amstrad, il est ainsi sorti depuis 4/5 ans plus de jeux que pendant la fin des années 90. Et contrairement aux sorties de cette époque, la mode actuelle tend à les proposer avec un packaging "comme autrefois" pour un prix modique, tout en les mettant à disposition en téléchargement gratuit. Cela concerne aussi le C64, le BBC, le Spectrum... Les consoles sont loin d'être en reste. Ainsi, les nouveautés Dreamcast, Megadrive, Lynx, Colecovision s'accumulent. A noter que ces sorties ne se font que grâce à des particuliers, des associations ou des PME. Aucun gros éditeur n'a jusqu'à présent pris le risque de faire éditer un titre finalisé mais inédit en le sortant de ses fonds de tiroir, même sur un format CD peu coûteux.

Ces nouveaux développements sont d'autant plus simples qu'il existe des outils gratuits pour développer sur des machines anciennes dans des conditions souvent meilleures qu'à l'époque. Il existe ainsi des plug-ins gratuits à Photoshop ou Gimp pour travailler avec les palettes des principales machines rétro, et certains émulateurs intègrent des outils de développement (Winape sur Amstrad est un excellent exemple).



Même si les 1ères consoles faites pour la 3D sont devenues elles-mêmes des composantes du retrogaming, parmi les jeux les plus demandés, on trouvera des jeux 2D, alors qu'ils sont ultra-minoritaires dans leurs catalogues. La 2D restera toujours liée à la notion de rétro. Ceux d'entre nous qui fréquentent le monde des grandes entreprises ont forcément subi un changement (nouvelles procédures, nouvelle organisation...) venant d'en haut que n'importe qui qualifierait de gouffre à fric et à rentabilité ou de perte de temps totale, et sur laquelle, suite au passage d'un coûteux consultant "expert en organisationnel de l'entreprise", la direction reviendra 1 an après en jurant ses grands dieux que c'était une idée inadaptée et en prétextant qu'elle ne provenait pas d'eux. C'est exactement ce qui se passe avec l'émulation.

Nightmare Buster, Legend of Wukong, Pier Solar ou encore Rush Rush Rally Racing, autant de jeux inédits qui sortent de nos jours sur nos anciennes consoles.

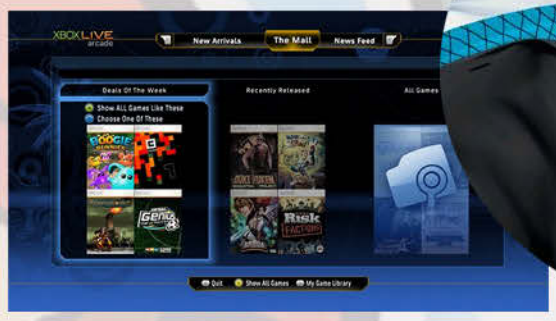
Les 1ers communiqués concernant la GBA parlaient d'une console pouvant utiliser les cartouches SNES. Nintendo s'est ravisé et a préféré (ainsi que Capcom, Square et Titus par exemple) ressortir au prix fort certains hits. Nintendo s'est même permis de désosser la compilation SNES Mario All Stars en sortant les jeux 1 par 1 au prix du neuf.

On a même vu de grands éditeurs comme Konami pomper le code d'émulateurs GB/GBC en GPL pour les intégrer à ses cartouches GBA sans aucun remord. Comme quoi, l'émulation n'est pas si mal.

Après quelques essais timides sur PS1/Saturn ou sur 128bits, les compilations de vieux succès de l'arcade pleuvent (merci MAME), et généralement pour un prix modique. Le problème, c'est que cela ne concerne que les gros éditeurs ou les petits qui ont été rachetés par un gros. Un cap est passé. La 2D est redevenue fréquentable. Les gens sont de nouveau prêts à payer et elle ne coûte pas cher à développer par rapport à un moteur 3D. On peut éditer des jeux au gameplay retro, où le bon (Princess Peach DS) côtoie le moins bon (New Super Mario Bros DS) (Cela reste toutefois un avis subjectif). En revanche, certains genres 2D n'avaient jamais disparu : ils étaient juste peu ou mal distribués en Europe, comme les jeux de baston VS fighting ou les shoot'em'up (certains excellents titres PS2 n'auront connu que l'Angleterre par exemple).

On se décide même à éditer des jeux résolument rétro tels Megaman 9 sur les plates-formes dématérialisées qui se permettent la bobo-touch de reproduire en option les clignotements de sprites inhérents à la Nes. Bien sûr, dématérialisé ou pas, si vous voulez y jouer sur Wii, Ps3 et Xbox360, il vous faudra l'acheter 3 fois. Certains genres délaissés retrouvent peu à peu leurs lettres de noblesse et reprennent place dans les rayonnages hexagonaux, comme le jeu d'aventure PC. La série des Runaway, quoiqu'au gameplay inférieur aux jeux Lucasarts des années 90, en est un brillant exemple. Donc oui, le jeu 2D est moins honteux. On a aussi une culture "retro" qui se met en marche, et pas seulement par du merchandising (lol c'est trop cool un t-shirt Space Invaders). Ainsi, des CD de musiques originales ou ré-orchestrées de grands classiques de la micro sont régulièrement édités.

Avec une 2D à la mode les éditeurs ressortes leurs vieux hits ou compilations sur tout supports.



Filtre HD, jeux en plusieurs parties, dématérialisation tout est bon pour vendre des roms plus chères que les originaux.

Sans compter les nouvelles têtes, à l'instar du Français Sidabitball qui compose sur une simple Gameboy et fait des concerts jusqu'en Russie. L'apothéose bobo étant des évènements comme ce concert philharmonique en Allemagne des grands classiques de Chris Hüelbeck. A noter que bien des compositeurs de l'époque sont injustement sous-médiatisés par rapport aux 2 ou 3 qui monopolisent une certaine attention. Commercialement, une fois les bobos appâtés, il fallait réagir. Sortir sur PS2 des compilations avec 30 jeux pour 20€, c'est bien, mais on doit pouvoir faire mieux niveau rentabilité. Le remake par exemple. On édite ainsi en dématérialisé un remake insipide d'un grand classique, le tout avec une allure de jeu en flash ou des shareware inutiles des années 90s. Vous ne me croyez pas ? Regardez Rainbow Island en Wiiware. On peut aussi sacrifier une légende en la passant à la 3D (qui a dit Rygar ?). Parfois, on a de bonens surprises, comme le remake DS de New Zealand Story. Mais c'est encore trop de boulot. Le mieux c'est de faire ajouter un patch HD (Xboxlive, Psnetwork) ou de carrément faire comme Nintendo sur Wii : vendre des roms 3x trop chères, si possible en retirant les quelques versions françaises de l'époque et en imposant - pour faire roots - un 50hz de la honte. Nombre de roms sont ainsi commercialisées plus chères que le prix de la cartouche d'origine sur le 1er site de vente venu. Et si possible, quand on se décide à rendre disponible la rom d'un jeu inédit en Europe, on la vend plus cher. Évidemment, Mario All Stars a été encore une fois désossé (pas loin de 30E pour avoir les 4 jeux donc). Parce qu'il le vaut bien. Il faut juste comprendre que désormais, avec une Visa, l'émulation c'est bien. Tant pis si les émulateurs professionnels sont moins aboutis et complets que ceux des méchants pirates.

La micro s'en sort-elle mieux ? Oui et non. Oui, parce que pas mal de jeux anciens sont passés freeware avec le temps ou parce que les vieux jeux micro en commerce dématérialisé sont à des tarifs vraiment attractifs. Non, parce que c'est limité au PC, y compris quand une version Amiga/ST de grande qualité existait et que la version PC faisait pitié. Et accessoirement rien sur les micros 8 bits. Avec cela sont apparus des collectionneurs plus ou moins acharnés, et de plus en plus jusqu'au-boutistes. Au début, le jeu à acheter devait être complet, puis comme neuf, puis si japonais avec la spincard, puis désormais neuf sous emballage d'origine avec scellé et tout et tout.

Ce marché du jeu ancien neuf fait tellement rêver que certains (appelés "crevards") dépouillent littéralement la moindre promotion en espérant que, 6 mois plus tard, leur jeu acheté 10E en solde se revendra 100E sur internet. Un vrai marché du jeu ancien a débarqué, certains titres pouvant se négocier plusieurs milliers d'euros. On voit même surgir des argus autoproclamés qui réussissent l'exploit d'être encore moins légitimes que ceux de la bande dessinée (il fallait le faire). Évidemment, même si les grosses enseignes qui vendent du jeu ne remettent pas de la Master System dans leurs rayons, les magasins indépendants, notamment ceux qui font de l'import, n'ont jamais vraiment totalement lâché le rétro. Mais une fois de plus, la France est, avec l'Italie, le pays le plus mal loti question professionnels du rétrogaming. Tarifs irréels, pratiques douteuses, le retrogamer français est bien mal servi. Les sites de ventes spécialisés pour les professionnels ou les particuliers se sont multipliés, et les tarifs ont explosé. Dur de faire comprendre à un hippie la loi de l'offre et de la demande, le fun des 1ères années s'en est retrouvé bien amoindri. Mais les 1ères années, les professionnels furent peu nombreux et le hippie débrouillard trouvait largement son compte entre les déstockages et les vide-greniers. Maintenant, non seulement le milieu professionnel est saturé de revendeurs incompétents à l'honnêteté douteuse, mais énormément de particuliers font ce commerce au black, et dans des proportions qui dépassent de très loin la sacrosainte revente de "doubles" entre "collectionneurs". C'est même devenu n'importe quoi. Les escroqueries diverses et variées

FINAL FANTASY III (us) 99.00€
Version : US Support : SuperNes
Genre : RPG CULTE Editeur : SquareSoft
Etat : très bon
ENVOI SOUS 24/48H
Commentaire :
Complet bon état avec les 2 cartes des mondes De plus en plus difficile à trouver.

RÉDUCTIONS
Pack "Ready 2 Play" - NES
~~70,60 €~~
(-15.15%)
59,90 €
Toutes les promos

Les vendeurs pros n'ont absolument peur de rien, surtout pas de leurs prix.

LEGEND OF DRAGOON ps1 pal 65.00€
Version pal Ajouter au panier
shenmue 2
Neuf : non disponible Créer une alerte
En boite et notice : 69,95 € Ajouter au panier
En boite sans notice : non disponible Créer une alerte
En boite et notice etat moyen : non disponible Créer une alerte

Produit Refurbished*
Plus de détails
4,90 € TTC
Quantité : 1
Disponibilité : En stock
Ajouter au panier

s'accumulent et leur fréquence augmente de façon inquiétante. Et surtout le mot "collectionneur" sert trop souvent à camoufler un escroc spécialisé dans le jeu vidéo ancien. Certains sont assez doués pour jouer avec la nostalgie des gens pour mieux faire ouvrir les porte-feuilles.

Car il faut bien l'admettre, beaucoup trop de personnes attendent qu'un jeu prenne de la valeur sur ebay ou qu'un article sorte dans Pix'n'Love pour en devenir nostalgique.

Et quand les grands médias s'en mêlent, tout est fini. TF1 qui fait (à l') été 2010 un reportage sur le business du rétrogaming via les brocantes alors que cela fait 2 ans que cela rapporte nettement moins, que les stocks sont à la baisse et que les crevards au black en sont arrivés à ramasser des jeux de sport invendables pour se faire leur billet, c'est le coup de grâce.

Ca y est, l'histoire est en marche. Et (in)justement, comme à chaque fois qu'une vague révolutionne quelque chose, arrivent ceux qui justement veulent (se) la raconter quitte à la réécrire. Les pages francophones de Wikipedia consacrées à la Pc Engine sont par exemple des nids à coquilles, et ce n'est pas la peine de les corriger, l'auteur passera derrière réécrire ses bêtises. Arrive aussi une nouvelle sorte de presse. Le bon y côtoie le nettement moins bon, et malheureusement beaucoup trop de snobisme et un fanatisme mal assumé provoquent un manque de recul sur l'histoire et un parti-pris aberrant pour tout ce qui est japonais, et particulièrement de Nintendo.

Du coup, on ne pouvait y couper, des experts nuls et puants débarquent de nulle part et ne font que citer des pages erronées de Wikipedia sans savoir le moins du monde de quoi ils parlent. Comme par exemple les autoproclamés professionnels de la nostalgie. Ca va mendier des subventions au ministère de la culture pour acheter à la va-vite du matériel sur ebay afin de faire des musées bidons et ainsi participer à des salons en exposant fièrement une Dreamcast avec Tony Hawk ou une PS1 avec V-Rally, des classiques inoubliables, de grands symboles. Ils refont l'histoire et le regard des médias est braqué sur eux, au détriment des vrais passionnés, regroupés en associations qui pour certaines ont plus de 10 ans et font autorité dans le domaine.

Psp2 Leboncoin, le site où toutes les arnaques sont permises.

Mis en ligne par journo le 7 nov à 15:57.

Contacter l'annonceur
Envoyer un email
journo : 0168211669

Gérer votre annonce
Modifier
Supprimer
Remonter en tête de liste
Mettre en avant

Prix : 399 € Ville : 75020 Paris

bonjour je vends ma psp2 original pas cher MON TEL CHANGER LE 01 PAR 06

Un hors-séries de Pix'n Love et hop-là les prix grimpent comme par magie avec comme sous titre :
-"rare", "collector", "vintage", "introuvable"-
Histoire de vendre plus chère.

Soyons francs, l'argent pourrit tout, le retrogaming en est une preuve éclatante. Il a mal passé le cap de la professionnalisation, il est mal exploité par ses ayant-droits (Nintendo en est un exemple des plus flagrants), il est mal médiatisé, mal commercialisé, et ses fans considérés à tort comme des vaches à lait. La nostalgie, si elle rend indulgent, ne transforme pas le plomb en or. Un jeu infâme en 1989 est toujours infâme en 2010. Pour le retrogaming, le principal est que sa sève, sa vie communautaire, soit intacte et plus en forme que jamais. Car au final, désormais, il n'y a pas un mais plusieurs retrogamings. Celui des musées plus ou moins opportunistes, celui des éditeurs, celui des crevards, celui des historiens-biographes autoproclamés, celui des collectionneurs qui ont peur d'ouvrir une boîte de peur d'abîmer le polystyrène... et Dieu merci, celui des passionnés, des vrais.

C'est à chacun de choisir le(s)quel(s) lui convien(nent) le mieux. Un conseil : moins ça sentira le pognon ou la recherche de gloire personnelle, mieux ce sera. Quel avenir pour le retro après ce tableau si négatif ? D'un point de vue associatif, que du bon. Les conventions vont se multiplier, les aides au développement de nouveaux titres aux commandes groupées ne faibliront pas. D'un point de vue professionnel, on en a encore pour un moment avec les remakes insipides et les roms trop chères. Les magasins pros ont de plus en plus de mal à se maintenir et nous ne serons pas nombreux à les regretter. Les crevards au black, quand, quand il n'y aura plus de Fifa à ramasser et qu'ils se seront lassés de se racheter entre eux les mêmes jeux pour espérer les revendre plus cher, ils se calmeront. Quant à ebay, le système des enchères est en perte de vitesse. Je pense que nous vivons le pire actuellement. Dans quelque temps, ce sera derrière nous. Les faits sont là, le rétrogaming rapporte globalement moins d'argent. Certaines mauvaises habitudes seront très longues à perdre, mais la passion reprendra le dessus".

Afin de poursuivre la thématique de notre dossier sur le gore, nous vous proposons ce mois-ci des tests de jeux ayant une forte tendance à l'hémoglobine. Avec en ligne de mire Resident Evil, Blood Omen Legacy of Kain, Loaded et Mortal Kombat.

page 23 Resident Evil (PS1)

Resident Evil (PS1)
Blood Omen : Legacy Of Kain (PS1)
Splatterhouse (MD)
Loaded (PS1)
Mortal Kombat II (SNES)
Doom (SNES)
GTA : Grand Theft Auto (PS1)
Re-Loaded (PS1)

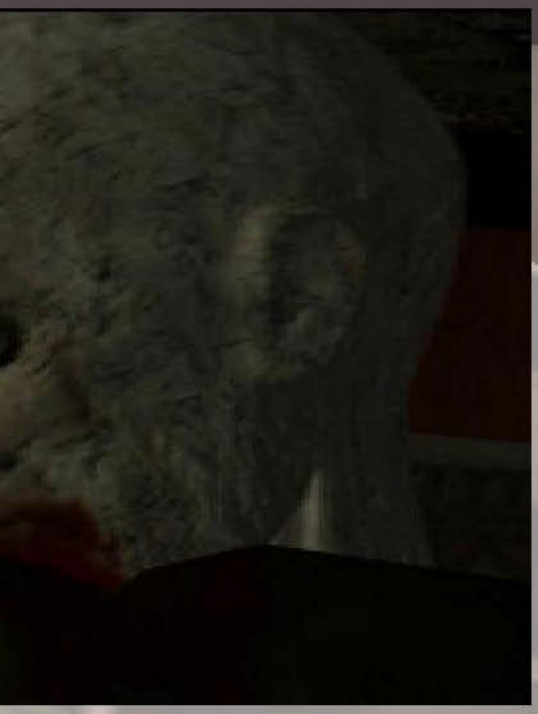
TEST

Support: Playstation
Développeur : Capcom
Editeur : Capcom
Joueurs : 1

Genre : Survival horror
Sortie : 1996
Difficulté : Glauque

RESIDENT EVIL

Resident Evil, sanglant à souhait, avait fait office de Blockbuster à sa sortie en 1996 sur Playstation. Capcom n'a cependant rien inventé, il a seulement su transposer le gameplay d'Alone in the Dark, sorti en 1992 sous DOS par la compagnie Infogrames pour leur production zombiesque. Capcom a pourtant fourni un jeu exceptionnel, et ainsi ouvert la brèche du Survival Horror sur la console de Sony. C'est donc à Racoon City qu'existe un manoir où les scientifiques d'Umbrella Corporation travaillent d'arrache-pied sur des recherches classées top secret . A la suite d'obscures raisons, les autochtones ont rapporté d'étranges nouvelles au sujet de disparitions, ainsi que la présence de monstres ressemblant à des animaux sauvages. Un corps mutilé est retrouvé dans la rivière par la police locale, qui conclut dans son rapport que l'assaillant disposait d'une force hors du commun, comparable à celle d'un ours ou un loup. S'ensuit une panique générale, et les rumeurs vont bon train parmi la population qui est au bord de la crise d'hystérie. Le gouvernement ne réfléchit pas, il envoie directement une unité spéciale pour régler le prob-



lème. C'est ainsi qu'une équipe des S.T.A.R.S., Bravo, est envoyée fouiller la forêt de Racoon city à la recherche d'autres promeneurs et d'éventuelles menaces. Mais durant le vol en hélicoptère, suite à la découverte du manoir, tous les instruments lâchent et c'est le crash. C'est donc vous et votre équipe, Alpha, qui devrez fouiller la forêt, localiser la zone du crash, sauver les membres de l'équipe Bravo et rétablir la situation.

Ce sera à bout de souffle que vous commencerez l'aventure en choisissant votre personnage dans l'unité, Jill Valentine ou Chris Redfield. La première, experte en système D et bidouillage, est l'atout charme de ce jeu qui se prépare à se transformer en boucherie-land. L'autre est spécialiste des armes à feu et tireur d'élite. Ce choix cornélien en début de partie n'est pas seulement esthétique, puisqu'il influe sur la difficulté du jeu.

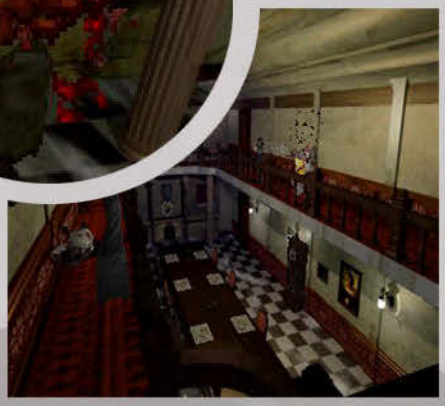
Jouer avec la sexy Jill sera plus simple qu'avec cette tête brulée de Chris.

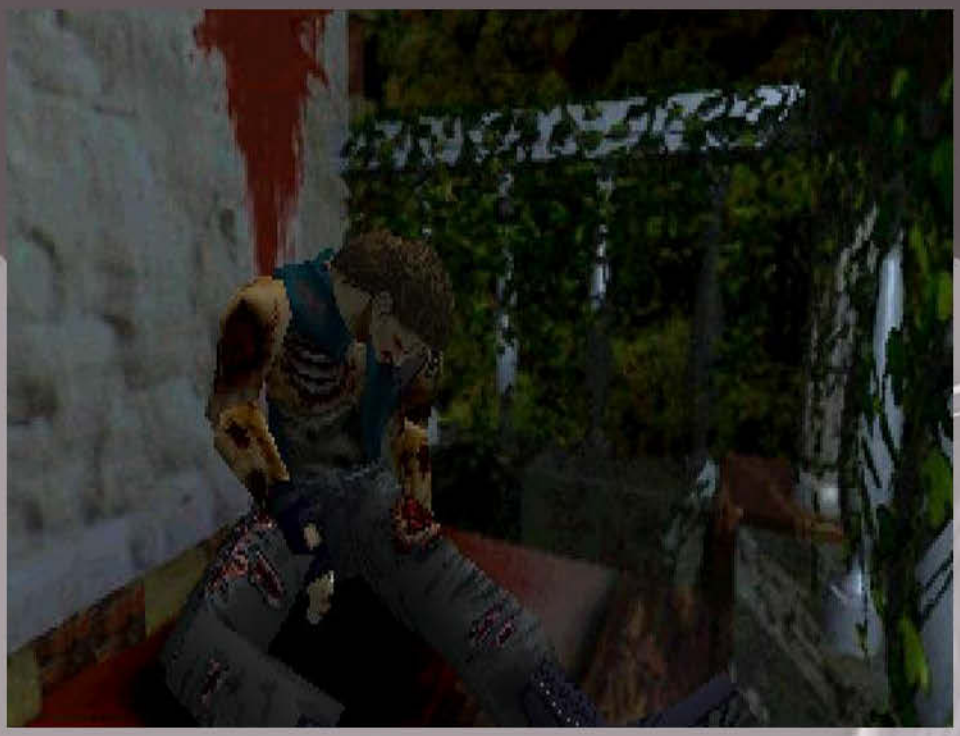
D'autre part, l'aventure sera appréhendée de façon différente car les protagonistes ne disposeront pas du même attirail ni des mêmes objets, et ils ne visiteront pas les mêmes salles. Enfin, les munitions se feront plus rares

Bien que vos munitions soient en nombre réduit, il vous sera difficile de résister à la tentation de :

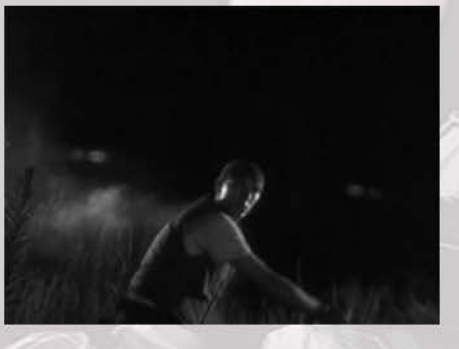
« buter » du zombie.

"« Tiens prend ça dans ta gueule! »





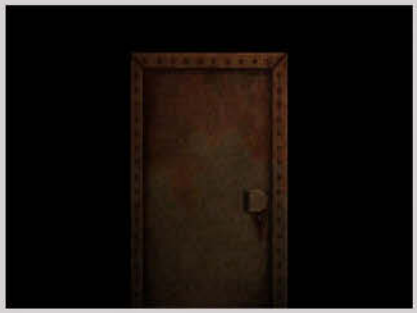
Resident Evil est avant tout un jeu d'action aventure, où vous enchaînerez les différentes pièces du manoir et devrez progresser en résolvant des énigmes, en trouvant telle ou telle clef pour accéder à telle ou telle salle. Bien entendu, Capcom n'a pas seulement laissé la part belle à l'éradication de zombies mais a aussi su jongler entre les phases de shoot gores, la réflexion et les phases de narration entre les différents personnages de l'équipe afin de récupérer d'une scène haletante ou flippante. Une chose est sûre, c'est que lorsque vous aurez fini ce jeu une première fois, y rejouer sera tout aussi excellent car vous pourrez toujours incarner Chris ou Jill pour redécouvrir l'aventure différemment.

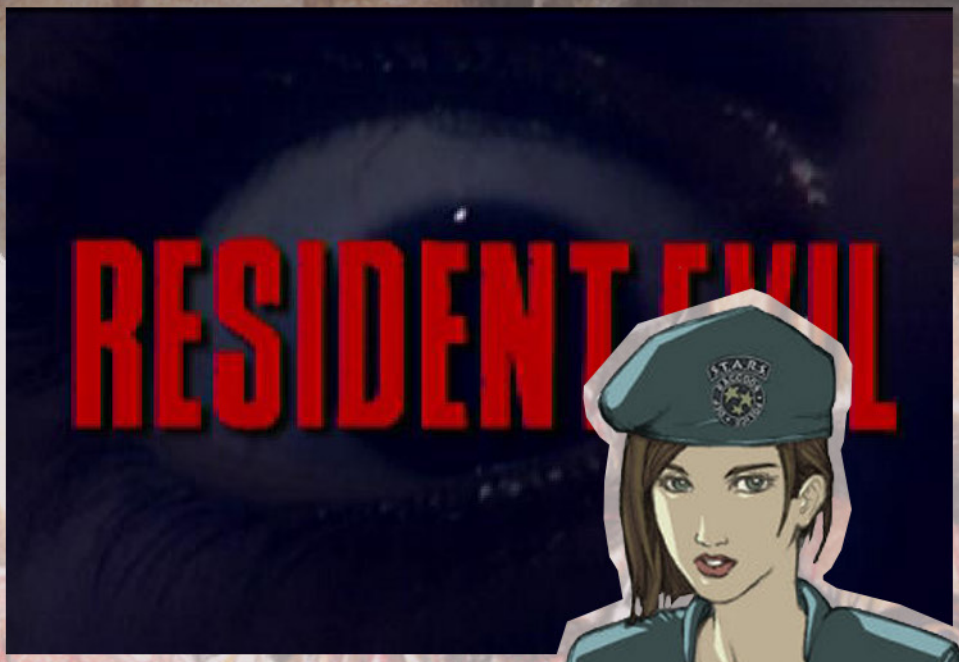


Un film tout pourri pour certains, culte pour d'autre, l'intro de Resident Evil est intense, qu'on le veuille ou non. Sous forme de série B gore, vous verrez votre équipe arriver non sans peine au manoir de Racoon City.

Les différentes énigmes ne vous demanderont pas énormément de réflexion. Même si la plupart se résument à des clefs dotées de différentes armoiries correspondant à certaines portes spéciales, d'autres seront un peu plus agréables à résoudre.

Vous verrez de nombreuses fois ces portes et escaliers afin de masquer les loading. Comme les mecs de chez Capcom sont sympas, ils les ont variés pour vous éviter l'ennui.





Il est clair que Capcom n'à rien inventé avec son titre, mais l'ambiance et les protagonistes créés pour cette aventure sont tout bonnement fantastiques. Un scénario parfaitement orchestré nous permet d'oublier les défauts du titre. Les coups de flippe que vous filera ce soft et les joies de déchiqueter du zombie vous y feront revenir avec envie. Resident Evil est toujours une bombe comme à l'époque de sa sortie.

TECHNIQUE

Graphiquement au top autrefois avec sa 3D détaillée sur fond de décors en 2D, il accuse tout de même le coup de nos jours. Il faut noter les nombreux loading à chaque changement de section.

AMBIANCE

Que ce soit le hurlement des zombies, les cinématiques, ou l'atmosphère du jeu, tout est réfléchi et travaillé avec brio. Un scénario béton et une trame scénaristique solide vous feront passer un agréable moment.

JOUABILITE

Facile à prendre en main et intuitif, les menus sont clairs et détaillés. Tout est bien pensé, on peut cependant reprocher la rigidité des déplacements du héros, ainsi qu'une caméra pas toujours au top.

J'AIME

- *La saga Resident Evil*
- *Les angles de vues*
- *Une intro comme on en fait plus*

J'AIME PAS

- *Déplacement rigide*
- *Une 3D vieillissante*

EN ATTENDANT ÇA...

...TU PEUX JOUER À ÇA:

SONIC 3D, SHENMUE I & II EN DÉCEMBRE 2010 SUR RETROPOLIS.FR

WWW.RETROPOLIS.FR

TEST

Support: Playstation
Développeur : Silicon Knights
Editeur : C. Dynamics
Joueurs : 1

Genre : Action Aventure
Sortie : 1996
Difficulté : Dure

BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN

Sorti en novembre 1996, "Blood Omen : Legacy of Kain" fut un des premiers jeux vampiriques sortis sur Playstation en Europe. Denis Dyack et Ken McCulloch, en charge de l'élaboration du scénario, voulaient un jeu auquel les adultes auraient envie de jouer, dans lequelle joueur serait mis dans une position où tout le monde – peut-être lui-même y compris - le penserait mauvais, afin de lever la question du Mal :

Qu'est ce que le Mal ?

Existence réelle ou question de perspective?

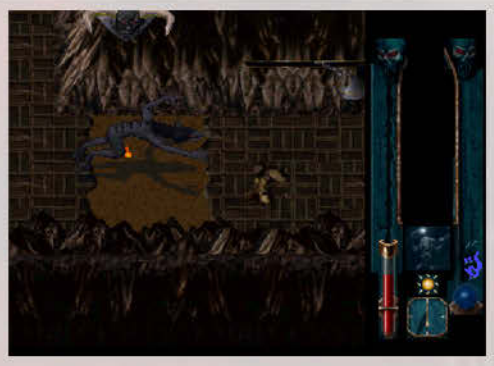
Legacy of Kain se présente ainsi comme une fable d'envergure épique , se déroulant dans le monde de Nosgoth. Un monde dont l'harmonie est régie par neuf piliers, protégés par un cercle de neuf gardiens. Le meurtre d'Ariel, gardienne du Pilier de l'Equilibre, va faire sombrer dans la folie Nupraptor, le gardien du Pilier de l'Esprit. Les gardiens étant psychiquement liés, il entraînera dans sa

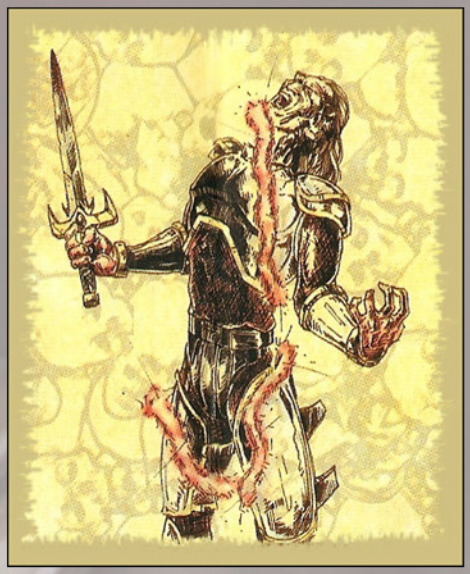
dans sa démence le reste du cercle, provoquant la corruption des Piliers, plongeant ainsi le monde dans la désolation... A mille lieues de ces évènements, vous êtes Kain, un gentilhomme de Nosgoth dont la seule préoccupation était de trouver une choppe de bière, et qui se fait une nuit occire au sortir d'une taverne, puis se voit proposer par le nécromancien Mortanius une chance de revenir à la vie afin de se venger de ses assassins. Ce que Kain ignorait, c'est que non seulement son retour dans le monde des vivants se ferait sous forme de vampire, mais également qu'il le conduirait au centre d'une aventure visant à restaurer l'intégrité des Piliers, le plongeant ainsi au cœur d'une machination qu'il n'imaginait pas. N'est-il pas manipulé, lui qui n'avait égoïstement accepté cette quête que dans l'espoir de retrouver son humanité perdue?

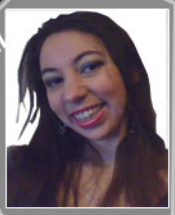
Les piliers sont le point central du monde de Nosgoth, et leur santé est garante de la stabilité de l'humanité. Au nombre de neuf, chacun représente une valeur du monde, que protège un gardien désigné par le pilier lui-même: l'équilibre par Ariel, l'esprit par Nupraptor le mentaliste, la dimension par Azimuth la planeuse, le conflit par Malek le paladin, la nature par Bane le druide, l'énergie par Dejoule l'énergiste, le temps par Moebius le remonteur du temps, les états par Anarcrothe l'alchimiste, et la mort par Mortanius le nécromancien. Ces gardiens, incarnations vivantes des forces des piliers et ayant en retour hérité de pouvoirs liés à leur pilier respectif, forment le Cercle des Neuf et sont psychiquement reliés les uns aux autres.

Un spectateur cependant actif, qui conduit Kain dans sa révolte tandis qu'il se débat contre les chaînes d'un destin tracé à son insu dans un monde où il ne semble plus avoir sa place. Un monde où règne une atmosphère lourde, oppressante, sombre, non seulement de part l'histoire, mais également grâce à une multitude de détails qui créent l'atmosphère: gémissements des captifs enchaînés prêts à être vidés de leur sang, murs ensanglantés, ville ravagée par la Peste, catins de bordels vous proposant leur aide pour réchauffer vos froides nuits solitaires... Et pour pallier aux impératifs techniques des détails impossibles à retranscrire visuellement, la voix de Kain, omniprésente, qui accompagne le joueur en lui décrivant les vers grouillants sur les corps putréfiés, les odeurs de décomposition, le vent dans la nuit glaciale, mais surtout la solitude et le désespoir qu'il ressent, inhérents à sa nouvelle condition de vampire. Un cadre sinistre, éclairé par Kain et ses remarques... mordantes sur un ton des plus ironiques. Car le jeu bénéficie d'un formidable doublage Actor Studio parfois à la limite du surjeu, mais qui provoque une caractérisation quasi instantanée et un attachement aux personnages. Les rebondissements iront crescendo, de retour en arrière en paradoxes temporels, jusqu'à un dénouement final surprenant, faisant de Legacy of Kain un jeu riche et opulent.

Comme tout vampire qui se respecte, Kain acquerra au cours du jeu la faculté de se morpher sous quatres formes différentes. A tout se(a)igneur tout honneur lorsque l'on parle de vampires, la 1er de ces transformations est celle en chauve-souris, qui vous permettra de parcourir de longues distances une fois la balise d'arrivée activée. Vous pourrez également vous transformer en loup, afin de sauter par-dessus obstacles et promontoires. Celle en humain, qui dissimule votre nature vampirique, vous laisse la possibilité d'entamer le dialogue avec les villageois. La dernière transformation, en brume, vous permettra de passer inaperçu, ou de traverser à loisir les étendues neigeuses et les lacs, habituellement mortels pour le vampire.







Jenni

le scénario béton et l'atmosphère lugubre font vite oublier les quelques défauts une fois l'aventure commencée, il est difficile de lâcher le jeu. En bref, un jeu incontournable pour les aficionados de vampires et d'ambiances glauques, mais également pour les adeptes d'histoires captivantes.

TECHNIQUE

De beaux graphismes, un système bien pensé de météo aléatoire et de temps. Quelques ralentissements peuvent se faire sentir si les ennemis sont en surnombre à l'écran.A ceci près que les développeurs semblent avoir eu un prix de gros sur les écrans de loading : il y en a à chaque changement de zone, entrée ou sortie d'un bâtiment, navigation dans le menu...

AMBIANCE

Sans conteste le point fort du jeu. Voice acting de folie, musiques sombres qui ajoutent à la lourdeur et à la solennité ambiante de l'histoire (mention spéciale au thème de Nupraptor, envoûtant), jeux de lumière... Rien à redire.

JOUABILITE

La prise en main est rapide et aisée. Pas de système de leveling, simplement des armes et armures de plus en plus puissantes. En revanche, gros point noir en ce qui concerne les angles de caméra : une vue de dessus agréable, mais gâchée par des tournoiements intempestifs simulant une vue à la première personne. Pénible

J'AIME

- *L'atmosphère*
- *Le synopsis*
- *Le doublage*

J'AIME PAS

- *la caméra sous acide*
- *les loadings*
- *l'impossibilité de sauvegarder quand bon*

Prochainement dan
Pana

s le RetroGeekMag.

TEST

Support: Megadrive
Développeur : Namco
Editeur : Namco
Joueurs : 1

Genre : Slash'em all
Sortie : 1992
Difficulté : Cruelle

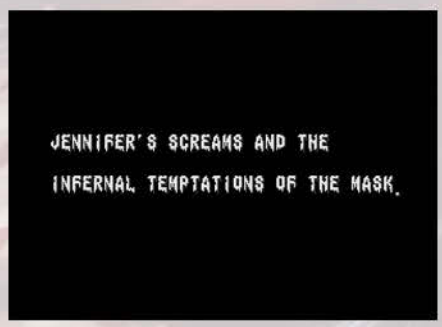
SPLATTERHOUSE 2

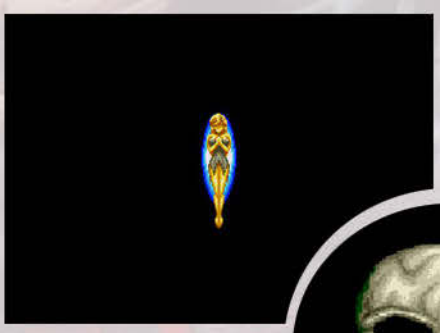
Splatterhouse 2 est la suite du jeu d'arcade de Namco sorti en 1988 en arcade et sur PC-Engine, s'inspirant énormément des fleurons des films gores comme "Massacre à la Tronçonneuse", "Evil Dead", ou "Vendredi 13" qui sont, aux yeux des amateurs (dont je fais partie), des petits bijoux dans le style. D'ailleurs Namco aurait tenté d'avoir les droits du film "Vendredi 13" pour son jeu, sans succès. Nintendo mettant un point d'honneur à bannir toute image choquante des jeux sortant sur ses consoles, c'est bien évidemment la Megadrive de SEGA, à l'image plus adulte, qui hérite de ce beat'em all haut en couleur et sans aucune censure, car c'est bien la première fois qu'on a droit à un jeu si ouvertement gore sur console. Certains diront que c'est le premier jeu survival-horror, pourquoi pas!

Petite histoire : dans le premier volet, Richard Taylor, étudiant en parapsychologie, et sa petite amie Jennifer s'abritent dans le Château du professeur West. En entrant, Jennifer est enlevée, et Rick assassiné. Tout se serait terminé ici, s'il n'y avait pas eu dans la maison un masque aztèque sacrificiel (entre masque de hockey et crâne humain) qui prenne possession de Rick, en lui redonnant vie. Le voilà parti pour arpenter les couloirs infestés de monstres, à la recherche de sa fiancée. Il la retrouvera, mais dans des conditions dramatiques.

Splatterhouse® & © 1988 - 2009 NAMCO BANDAI Games In

Splatterhouse 2 (littéralement la maison aux éclaboussures) reprend l'histoire 3 mois après le premier volet : Rick fait des cauchemars causés par le masque de terreur, qui le pousse à repartir au Château, car il est persuadé que Jennifer y est toujours...One more time ! C'est reparti. Un vrai scénario de série B.

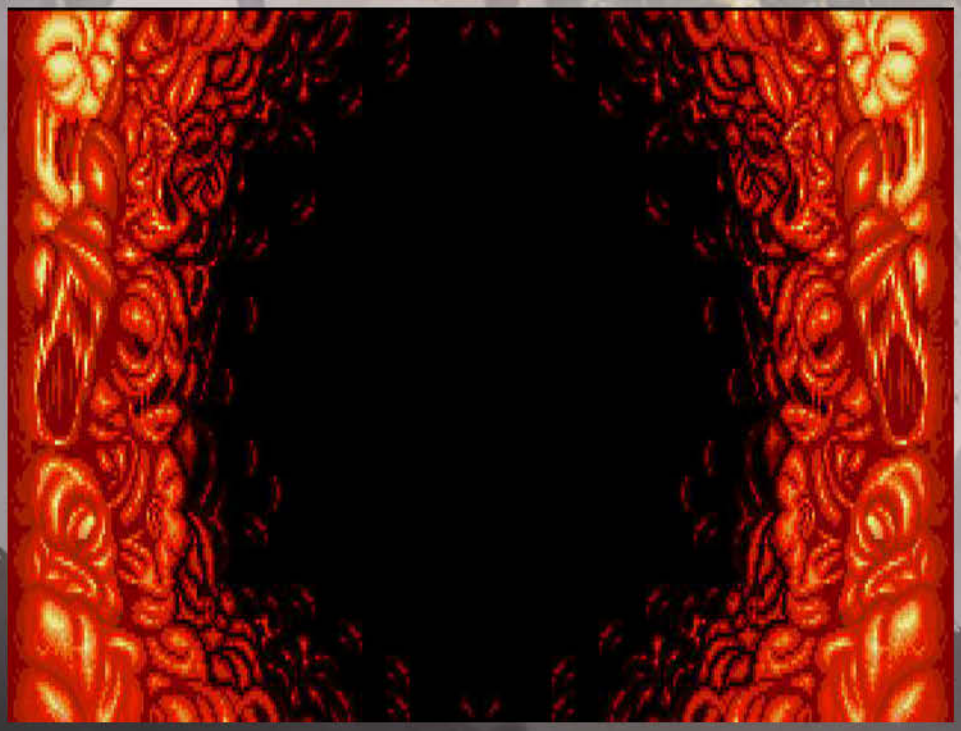




Quand le jeu démarre, vous êtes immédiatement au parfum (nauséabond) grâce à la puissance 16 bits de la Megadrive, qui transcende ce qui avait été réalisé 4 ans auparavant en arcade : les graphismes sont sombres et détaillés, les bestioles sont difformes, purulentes et provoquent presque le dégoût à taper dessus. Des décors toujours macabres à souhait, avec des animations écœurantes (ça coule, ça suinte !) du plus bel effet. Quel plaisir de voir l'écran se faire éclabousser de sang à l'explosion d'un boss !

© 2009 NAMCO BANDAI Games America Inc. All rights reserved

Huit niveaux correspondant à différents lieux, autant à l'intérieur qu'en extérieur (ça fait pas de mal de prendre un peu l'air !) attendent Rick dans sa quête amoureuse : cave, ascenseur, bibliothèque, laboratoire, cimetière et j'en passe ; que de charmants endroits avec un final infernal.



Les bruitages sont assez basiques mais restent efficaces, et sont au service du jeu. La bande-son en revanche est plutôt soignée et fait appel à des sonorités rappelant des vieilles séries TV comme "Les Contes de la Crypte" et "La Famille Addams". La jouabilité laisse fortement à désirer et c'est là que le jeu pêche. Les déplacements de Rick sont lourds, ce qui rend le gameplay assez hasardeux dans les déplacements mais les coups répondent bien, il suffit d'être précis, avoir un bon timing, c'est la principale difficulté (du rythme, bon sang ! du rythme !). Il peut s'avérer assez fastidieux de nos jours, de devoir recommencer un niveau 15 fois avant d'en voir le bout. Peu de joueurs peuvent se tar-

Rick est un costaud qui doit avancer en frappant tout ce qui viendra se mettre en travers de son chemin. Il peut s'équiper de tout ce qu'il trouvera : un fémur, une batte, une tronçonneuse (hé, hé !), un erlenmeyer (le flacon qu'on trouve dans les labos) et même un fusil à pompe (très rarement).

A la décharge de Namco, on ne doit pas oublier que le premier Splatterhouse était un jeu d'arcade, et par là même conçu pour vous faire sortir la monnaie, il est donc normal que le principe soit conservé dans l'épisode suivant.

A noter qu'il existe des différences de difficulté entre la version japonaise et l'occidentale : la version nippone est clairement plus difficile, car moins de crédits et un nombre de "continue" limité.

TECHNIQUE

Les qualités de la 16 bits de Sega sont joliment utilisées : les couleurs sont bien choisies pour le style, et l'animation est assez rustique mais bien faite.

AMBIANCE

On a des bruitages assez simples (mais efficaces) et la bande-son, le point fort, travaillée pour rappeler les films dont s'inspire le jeu.

JOUABILITE

Un gameplay très simple (on vient de l'arcade) pour un plaisir de jeu immédiat : 4 points de vie, si vous êtes touché, vous en perdez un. Des armes à ramasser pour frapper mieux et plus fort. Malheureusement, on a une lenteur de jeu vraiment frustrante.

Vraiment sympa de pouvoir dégommer des bestioles venues des enfers, de toutes les manières possibles (Ze Killer doit certainement encore y jouer dans sa cave) mais la réalisation apparaît datée aujourd'hui, et il est rageant de se faire dézinguer parce qu'on a oublié un piège et de devoir recommencer le niveau. Au final, Splatterhouse 2 n'est pas si extraordinaire que ça, mais possède un statut culte de par le sujet qu'il aborde.

J'AIME

- *L'ambiance*
- *La bande-son*
- *Les clins-d'œil (il faut avoir vu les films)*

J'AIME PAS

- *La difficulté*
- *La lenteur.*

3/7 RetroGeek

Retropedia, l'encyclopédie Geek

la passion du jeux video

TEST

Support: Supr nintendo
Développeur : Williams
Editeur : Ocean
Joueurs : 1

Genre : Doom-Like
Sortie : 1996
Difficulté : Moyen

DOOM

Doom.... A la fois une légende (encore) vivante et une évolution majeure dans le monde du jeu vidéo. Ce jeu à fini d'implanter le fps en 3 dimensions après Wolfenstein 3D sorti avant, et beaucoup moins complet que Doom (tous les deux du même studio : ID software). Sorti tout d'abord en version shareware (sorte d'ancêtre de la démo jouable sur pc) puis en version "dure" finalement en 1992. Le succès sera immédiat et le jeu va devenir un incontournable. Va s'en suivre de multiples conversions sur un paquets de supports dont la super nintendo (la version qui nous intéresse ici).

Avant d'aller plus loin sur rappelons aux néophytes ounon-initiés ce qu'est vraiment cette perle. Je passerai outre l'histoire qui tiendrait sur un post-it et qui n'est donc pas vraiment intéressante (qu'on pourrait résumer en trois mots : TIRER, AVANCER, OUVRIR/ ACTIONNER).

Ce jeu est donc l'un des tout premiers FPS (ou First Person Shooter) donc avec une vue à la première personne où l'écran représente ce que voit le personnage que l'on joue (à savoir un (US) Marine robuste et tout et tout) ainsi que des informations fort utiles comme les points de vie, munitions etc. Le but, au premier abord simple, est d'aller au bout du niveau et actionner l'interrupteur qui vous fera passer au niveau suivant. Sauf qu'évidemment un paquet de monstres, zombies et autres mutants animés de mauvaises intention à votre égard, vous barreront la route ! Tout ça sur des surfaces 3D avec pièges, élévateurs, tonneaux explosifs et autres passages secrets... Du lourd, très lourd, surtout pour l'époque !

Bien sûr pour dégommer tout ce beau monde et vous frayer un chemin (sanglant), vous trouverez tout un tas d'armes allant, entre autres, du fusil à pompe en passant par la machine-gun de folie, sans compter l'incontournable lance-roquette et même, même, une tronçonneuse !

Il y aura d'autres bonus pour notre militaire préféré, comme des armures (pour moins subir de dégâts... Dingue !), des combi anti-radiations (car oui, certaines textures sont nocives, comme de l'acide, de la lave...), les incontournables munitions et j'en passe.

Ajouter à cela une ambiance glauque, stressante, malsaine et gore car effectivement il n'est pas rare de croiser des cadavres de ses frères d'armes empalés sur un pique, un ennemi qui vide ses tripes en étant abattu ou d'autres joyeusetés à tendance rouge sang. Tout ça desservis par des musiques tantôt pêchues, tantôt stressantes qui finissent de mettre bien dans l'ambiance. Quant aux graphismes, et bien pour l'époque c'est du tout bon ! mpeccables avecun environnement 3D et des sprites ennemis en 2D qui font donc l'illusion d'être en 3D, un charmant trompe-l'oeil très efficace. Du moins pour la version PC...

Car voilà... Tout n'est pas toujours rose au pays de Candy (ni sur Phobos d'ailleurs) et la conversion SNES est, je ne vais pas passer par 4 chemins, une bouse incommensurable ! A des années lumière du soft classique. Le jeu est pixélisé à mort (encore plus, dirons certains) ce qui donne une charmante bouillie informe qui bouge ! Qui bouge, oui, mais au ralenti. Bin ouais faut pas déconner non plus. Non content de ramer comme un porc le jeu offre aussi un contrôle bancal à la manette, certes optimisée à mort mais comparé au pc cela fait évidemment pâle figure. Enfin ce ne serait pas si grave si notre Marine (bourré pour cette version, faut croire) ne réagissait pas 4 heures après la pression d'une touche. Rajoutez à cela le fait que le jeu est tronqué d'un nombre abusif d'éléments comme des ennemis, des armes, des textures et même des niveaux ! (le jeu possède 2 épisodes dont certains niveaux ont été enlevés contre 3 de 9 niveaux chacun

TEHCNIQUE

Non content de ramer comme un porc, le jeu offre aussi un "bullet time" permanent, ça pique les yeux et cela devient même difficile de discerner les ennemis ! Ajoutez à cela le fait que le jeu est tronqué de textures et même de niveaux !

AMBIANCE

C'est peut être le seul point qui ne s'engouffre pas dans les profondeurs abyssales de la médiocrité... quoique. Non en fait même ça c'est pourri par les graphismes. Les sons (armes et ennemis) et les musiques restent a peu près potables.

JOUABILITE

Un contrôle bancale à la manette, optimisé à mort, mais comparé au pc cela fait évidemment pâle figure. Ce ne serait pas si grave si notre marine (bourré pour cette version) ne réagissait pas 4 heures après la pression d'une touche.

Cuthalion

Donc en conclusion, cette conversion est vraiment... pourrie. Rien a sauver. La console est peut être poussée à bout mais le fait d'avoir un quart de jeu original avec des graphismes odieux, des tonnes d'éléments manquants et une maniabilité massacrée fait qu'au final on se dit que cette version n'aurait pas du sortir...

J'AIME

- *Hum pas grand chose à sauver...*
- *Allez soyons sympa: les sons presque*

J'AIME PAS

- *Les graphismes*
- *La maniabilité*
- *La fluidité merdique*

6/7 RetroGeek

TEST

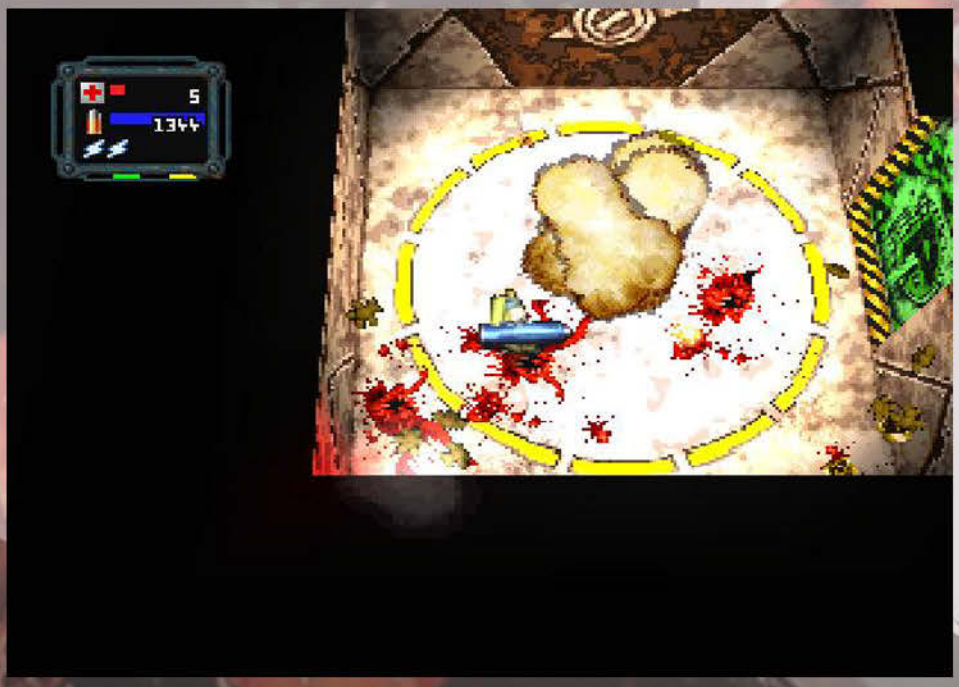
Support: Playstation
Développeur : Gremlin
Editeur : Interplay
Joueurs : 2

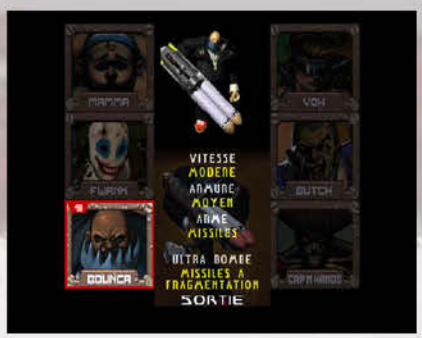
Genre : Run and Kill
Sortie : 1996
Difficulté : Violent

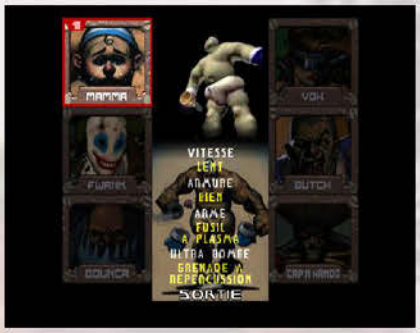
LOADED

Gros titre bourrin à souhait, Loaded faisait parti de ces jeux où la réflexion s'échappait pour laisser la part belle à l'action et au gore pur au travers de monstres, tueurs en séries, meurtriers de renom, cannibales et autre travestis nés avec une soif exacerbée de violence... Loaded faisait partie des 1er jeux de la ludothèque PlayStation première du nom, et était inclus dans le 1er cd de démo de cette dernière.

Le but est simple : se frayer un chemin à travers une horde d'ennemis tous plus sadiques les uns que les autres. Cela va du gardien de prison au militaire sanguinaire en passant par les malades en camisole de force, chacun n'ayant qu'un seul but : vous saigner à blanc. Au niveau du background de nos anti-héros, on se retrouve avec une panoplie assez complète de protagonistes. Sont notamment présents un goret brutal ultra lent ou une femme

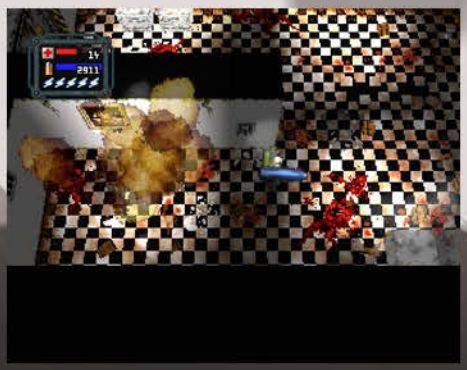






sexy à la rapidité et à la dangerosité avérées, disposant cependant d'une faible puissance de feu. Chacun des six personnages dispose de caractéristiques propres qui lui confèrent des avantages ou des inconvénients. Ces caractéristiques changent très peu voire pas du tout la façon de jouer, et altèrent simplement l'endurance, la puissance ou la résistance. Vous l'aurez compris, les protagonistes de Loaded ne sont pas fins, mais l'ennemi qu'ils doivent affronter, FAT: Fat Ugly Boy, l'est encore moins. Il vous a collé en prison, et dans la pire qui puisse exister.Vous traverserez les 15 niveaux de cette prison sous un tonnerre d'explosions d'hémoglobine et de cadavres sur le sol tout en cherchant munitions, soins, améliorations de puissance de feu et différentes cartes magnétiques pour avancer dans les niveaux.

Le design de nos six joyeux psychopathes est ultra soigné et vous pourrez incarner, au choix : Butch, dangereux travesti; Vox, sexy et dévastatrice ; Fwank, psychopathe se moquant de toute forme de vie ; Cap'N Hands, un des "Cirates" les plus craints de la galaxie ; Mamma, un imbécile ; et enfin Bounca, qui a comme seul intérêt de frapper des innocents.



TECHNIQUE

Les graphismes ont plutôt bien vieilli, persos 2D pour décor 3D en vue de haut, mais il faut noter que des ralentissements surviennent parfois lors de nombreuses explosions simultanées.

AMBIANCE

Vos pèlerinages remplis de violence seront orchestrés par le groupe Pop Will Eat Itself, qui vous immergera dans cette boucherie sans nom. Les bruitages sont quant à eux à l'image de l'ambiance générale : ça hurle, crie et explose dans tous les sens.

JOUABILITE

La jouabilité est impeccable : une touche pour tirer, une pour l'attaque spéciale, l'accélération, le zoom ou dézoom de la vue et le changement entre le HUD et la carte. Il est dommage de ne pas pouvoir disposer des deux en même temps.

Loaded est ultra jouissif et dispose d'un mode multi-joueurs où il est possible de jouer simultanément sur le même écran non splitté. Ajoutez à cela une bande-son à toute épreuve sur un home cinéma et vous en prendrez plein la gueule. Décalé, violent, ultra bourrin, jouez à Loaded et vous aurez tout simplement dans vos mains le meilleur run and gun de la PlayStation.

J'AIME

- *Les persos*
- *La BO*
- *L'ambiance*

J'AIME PAS

- *Les cinématique bidons*
- *C'est dure, très (trop dure)*

5/7 RetroGeek

TEST

Support: Super Nintendo
Développeur : Midway
Editeur : Acclaim
Joueurs : 2

Genre : Baston 2D Gore
Sortie : 1992
Difficulté : Dure

MORTAL KOMBAT II

Midway remet le couvert avec Mortal Kombat 2 sur Super Nintendo mais ne fait pas la même erreur. Il ne censure pas son titre suite à l'echec des ventes sur SNES, comparé à sa version Megadrive qui elle disposait de flots de sang. Le scénario suit toujours son cours et les jours de Shang Tsung sont comptés car Shao Khan, le seigneur suprême du monde Extérieur des plaines Astrales de Shokan, le menace d'exécution pour avoir échoué dans sa tâche lors du 1er tournoi. Shang Tsung, avide de vengeance et surtout de garder la vie, annonce à l'empereur un plan si diabolique que Khan décide de lui donner une seconde chance, et par la même occasion une nouvelle jeunesse. C'est donc ainsi que le nouveau tournoi Mortal Kombat débute, mais cette fois dans le monde extérieur. Cette nouvelle mouture apporte son lot de nouveautés, aussi bien au niveau de la refonte graphique que dans les coups spéciaux, Fatality et autres combattants. Dans cet épisode, on peut facilement se rendre compte que le digitalisation des héros est bien plus soignée et détaillée que dans l'opus précédent.

Comme il a été annoncé, de nouveaux coups spéciaux

font leur entrée, de même que les friendships et autres babalities. L'un humiliera votre adversaire tandis que l'autre le ramènera à l'âge de porter des couches-culottes.

D'anciens combattants disparaissent pour laisser la place à de nouveaux qui pointent le bout de leurs poings pour ce nouveau tournoi.

Au niveau des abonnés absents, ce seront Sonia Blade et son rival de toujours Kano qui prennent leur retraite. Enfin pas vraiment, puisque nous les retrouvons dans le stage de Shao Khan lui-même.

La digitalisation des différents protagonistes dispose d'un réalisme plus poussé. Les différents acteurs tels que Carlos Pesina, HoSung Pak, Katalina Zamiar, Daniel Pesina, Anthony Marquez, Richard Divizio, John Parrish ou encore Philip Ahn prêtent leur physique pour respectivement Raiden, Lui Kang, Kitana/Mileena/Jade, Johnny Cage/Sub Zero/Scorpion/Reptile/Smoke, Kung Lao, Baraka, Jax et Shang Tsung.

Outre le fait de disposer de la possibilité de verser 14 litres de sang par coup porté, Mortal Kombat avait fait sensation avec la possibilité de vaincre son adversaire à l'aide de coups meurtriers appelés Fatalities.

Le Gameplay de Mortal Kombat II n'a pas changé et a su évoluer. Bien que le jeu se soit toujours joué sur les réflexes et la concentration, notamment avec les coups de base, utilisant 'arrière' et les touches de pieds et le fameux uppercut (Toatsy), les possibilités de combos sont incroyables. Il existe des chain-combos permettant des 100%, et la possibilité de air combos ajoute un côté tactique basé sur la contre-attaque et l'utilisation de certains coups spéciaux. Avant de pouvoir maitriser Mortal Kombat II, il vous faudra également connaître les différents guerriers car chacun ayant des points faibles et forts, cela influe sur leur utilisation selon l'adversaire.

TEHCNIQUE

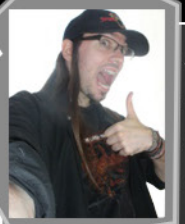
Plus beau, plus rapide, MK2 contient malgré tout de nombreux bugs et glitches, la Fatality de Cage en est un clin d'œil direct, avec ses 3 têtes arrachées.

AMBIANCE

Les musiques collent parfaitement à l'ambiance, les bruitages bien kitchs sont un régal à écouter. L'histoire oppose encore une fois la terre à l'outre-monde et nous permet d'en découvrir un peu plus sur l'univers de MK.

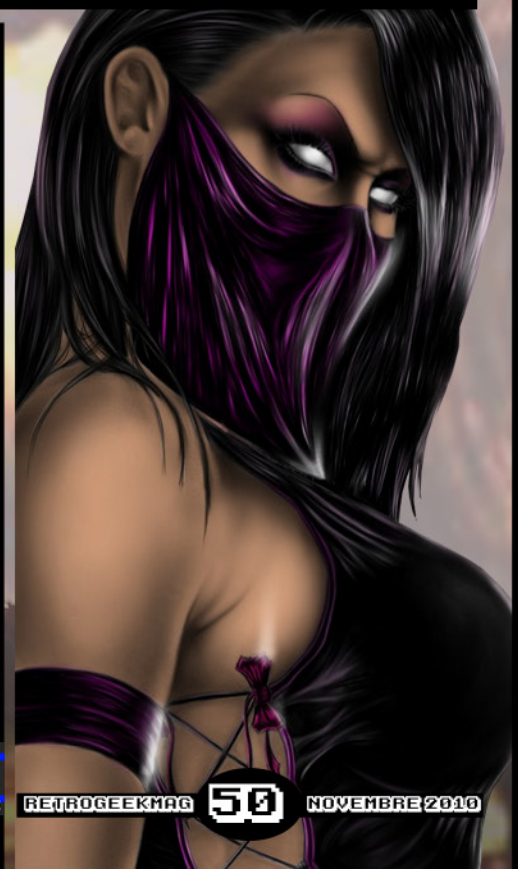
JOUABILITE

Les combattants répondent bien, certaines Fatalities ont du mal à sortir et un timing rigoureux se devra d'être assimilé, tout comme une gestion dans l'espace pour gagner.



Avec ce nouvel épisode il est clair que Midway est sur la bonne voie pour créer le style Mortal Kombat. MK est un monument du jeu de combat que l'on se doit de connaître. Vous l'aurez compris, MK II ne joue pas seulement sur sa violence pour être connu, il fait partie de cette catégorie de jeux ultra techniques disposant d'une difficulté élevée. Cet épisode surclasse en tous points son prédécesseur, et contrairement à ce dernier il n'est pas censuré.

5/7 RetroGeek



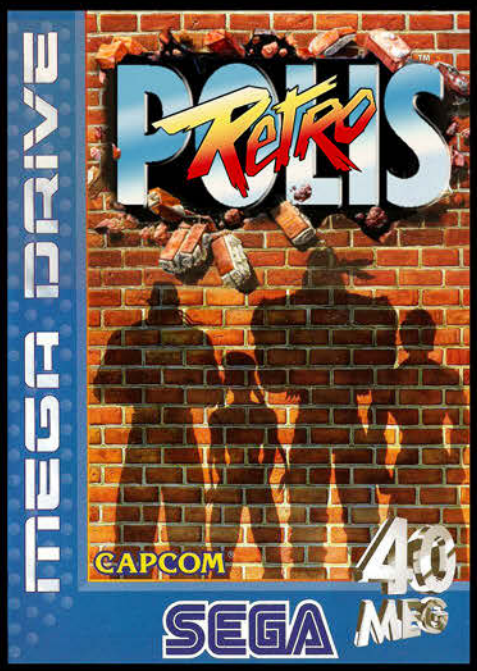
J'AIME

- *Plus de sang*
- *Plus de "fatality"*
- *Les possibilités de combos*

J'AIME PAS

- *Une difficulté parfois ardue*
- *Pas de Kano*

AVEC 16 COMBATTANTS ET UNE CARTOUCHE DE 40 MEGS, SUPER STREET FIGHTER II SUR MEGADRIVE MET AU TAPIS TOUTES LES PRODUCTIONS PS3 ET X-BOX 360 ACTUELLES.



WWW.RETROPOLIS.FR

TEST

Support: Playstation
Développeur : Tarantula
Editeur : DMA Design
Joueurs : 1

Genre : Run and Kill
Sortie : 1997
Difficulté : Moyen

GRAND THEFT AUTO ★★★ ★★★

Avant de devenir un jeu référence pour les jeunes caïds en échec scolaire, GTA : Grand Theft Auto était autrefois un jeu à l'opposé de ce qu'il est actuellement. C'était graphiquement faible et vide de contenu (quoique niveau contenu, même actuellement c'est plutôt faiblard).

Ne cherchez pas une once de scénario, il n'y en a pas ou presque : par appel téléphonique, vous serez chargé de différentes missions ô combien intéressantes : faire faire sauter telle ou telle voiture, tuer un homme, tuer un gang, tuer un chien ? Il vous faudra généralement aller d'un point A à un point B sans vous faire prendre par les flics (quitte à en tuer, ça rapporte plus de points) et en écrasant les passants toujours pour le scoring.

Vous aurez une pléthore d'armes à disposition mais la seule différence sera la cadence de tir et le bruitage plus ou moins inaudible qu'elles émettront. Pour ce qui est des véhicules, et bien le choix est large mais surtout très moche : de la fausse Lamborghini, en passant par le pick'up ou la berline, elles seront toutes aussi injouables que moches.

Le but principal du jeu est de faire du scoring, que ce soit en piquant des voitures, ou en écrasant flics ou passants tout est bon. Le must sera de récupérer un Tank pour tout anéantir sur votre passage.

Plusieurs villes s'offriront à vous pour les mettre à feu et à sang : Liberty City, Vice City et San Andreas, mais encore une fois la qualité des graphismes ne rend pas du tout hommage à ces villes inspirées de New York, Miami ou encore du Nevada.

TECHNIQUE

Techniquement dépassé pour l'époque, imaginez donc maintenant ! C'est moche, moche et re-moche. Mention spéciale aux traces de sang lors du freinage sur les cadavres, merci les détails.

AMBIANCE

Plusieurs stations de radio allant du rock, country en passant par le gangsta rap pour les true criminals. malgré cette idée originale, les sons n'en restent pas moins inaudibles.

JOUABILITE

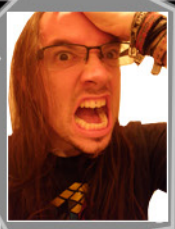
De ce côté-là, ça craint vraiment : votre héros (si on peut utiliser ce terme) n'a pas le sens de l'orientation, et surtout, est aussi habile les mains armées que sur le volant qu'un manchot après 15 téquilas.

J'AIME

- Kivlov

J'AIME PAS

- Tout le reste



Mr H

Cet opus n'avait pour lui que la polémique et la pub faite par ces acharnés de l'assoc Familles de France, qui apportait surtout de l'eau au moulin de GTA mais on en retiendra surtout la réussite et capacité de Davy Jones de s'en mettre plein les poches avec très peu de boulot. A réserver à Ze Killer en période de bouclage ou à oublier comme le reste de la série.

0/7 RetroGeek

Sur RG préparez vous à la grande loterie de Noël !

TEST

Support: Playstation
Développeur : Gremlin
Editeur : Interplay
Joueurs : 2

Genre : Run and Kill
Sortie : 1996
Difficulté : Hard

RELOADED

Autant Loaded à lui tout seul était un phénomène avec son concept ultra efficace et ultra gore, autant ici on crie à l'arnaque : aucune évolution, aucune jouissance à dézinguer à tout va et des graphismes à vous faire vomir par les yeux...

On apprend que FUB (Fat Ugly Boy), ou plutôt son cerveau, a réussi à s'échapper et à traverser la galaxie avant de s'écraser dans le désert. Il est recueilli par un artiste nommé Manuel. La nuit se profile et ce dernier décide de dormir sur sa découverte. FUB va alors décider de se servir de Manuel pour assouvir sa haine. Manuel se réveille avec une soif considérable de création, certes artistique, mais terriblement violente. C'est ainsi qu'il cesse de s'appeler Manuel pour devenir C.H.E.B.: Charming Handsome Erudite Bastard. Avec ses pouvoirs et son esprit déséquilibré, C.H.E.B. décide de transformer des planètes entières en objets d'art mortuaire ! Comme dans le premier opus, vous avez le choix entre les pires tarés de la galaxie : vous retrouvez Mamma toujours aussi abruti, Bounca toujours aussi violent, Cap'n Hands le "Cirate", et Butch notre travesti préféré. Rajoutez à cette famille de tueurs sans pitié The Consumer, une superbe femme cannibale, et Magpie, une cyborg mère supérieure ! Une fois le tueur choisi, un briefing vous annonce la mission principale et celles annexes. Dans ce run & kill très difficile, vous passez plus votre temps à courir pour ne pas mourir qu'à tuer les ennemis...

Tout ce beau monde bénéficie d'un chara-design exceptionnel mais qui n'est malheureusement retranscrit in-game que par un immonde amas de pixels. Les graphismes sont beaucoup trop pixelisés et les décors 3D trop vides, les gerbes de sang seront quasiment les seules "distractions" qui vont égayer le décor...

Comme dans le premier opus, les douze niveaux du jeu sont rythmés par Neil Biggin et Patrick (Pat) Phelan pour une ambiance "monstrueuse". Quel plaisir que d'écouter ces compositions intemporelles et décalées qui avaient déjà fait le bonheur des heureux possesseurs de Loaded. Les bruitages eux sont toujours aussi bons, malgré des bruits (les sons) des tirs qui deviennent rapidement gonflants. Malheureusement ReLoaded est une suite affreuse, à la réalisation bâclée, dont le seul mérite est d'avoir le background de son prédécesseur, malgré un chara-design exceptionnel. Loaded aurait pu être une très grande licence mais le flop de RE en fait une série underground qui n'a pas eu le succès escompté. Reste à savoir si un jour cette licence ressuscitera sur les consoles next-gen.

TECHNIQUE

Une 3D grossière, des niveaux mal construits, un aliasing monstrueux, il est clair que la technique n'est pas le point fort de ce jeu. Rajoutez à cela des bugs de collision et des ennemis qui ne ressemblent à rien pour terminer le tableau.

AMBIANCE

Ce sont toujours les mêmes compositeurs qui assurent le son, mais le souci c'est que les bruitages sont indigestes et gâchent le tout. Le chara-design de nos joyeux tarés est toujours parfait.

JOUABILITE

De ce côté là, on reste sur les mêmes bases que le 1er opus mais les bugs de collision nous entrainent à notre perte sans l'avoir cherché.

Mr H

A dégager, il n'y a rien à garder de cette suite des plus ratées. Loaded avait su marquer de nombreux points mais cette suite les a fait disparaître en un chargeur. Seule l'ambiance du jeu en vaut vraiment la peine mais là encore, c'est malheureusement faible pour racheter ce titre. C'est moche, dur et buggé à mort, je retourne sur Loaded qui, lui est une grosse bombe.

2/7 RetroGeek

J'AIME

- *L'ambiance*
- *Les persos*

J'AIME PAS

- *Tout le reste*

WWW.RETROPOLIS.FR

-18 ANS : GORE

Interdit au moin de 18 ans

Le Gore est un genre à part entière du film fantastique, alors comment se fait-il que ce dernier se retrouve massivement dans nos cartouches ou disquettes, et soit une composante quasiment obligatoire dans les jeux next-gen ? Nous allons essayer de comprendre cela.

Le peloton de tête pour le début des scènes gores reviennent à Infernal Runner, Chiller et Barbarian, sortis respectivement en 1985, 1986 et 1987. Bien que Barbarian (décapitation) et Infernal Runner (empalement, explosions de têtes) proposaient quelques scènes gores, la palme revenait tout de même à Chiller avec son ambiance de film d'horreur et ses litres de sang versés, dont le seul but était de détruire le corps des humains séquestrés pour l'occasion afin de faire un maximum de scoring.Même s'il est vrai que l'univers PCiste dispose de bien plus de titres, nous nous pencherons surtout sur les jeux consoles. Nous avons deux catégories de jeu ayant instauré ce style si particulier et adulte : les jeux de tir et ceux de baston, avec en tête Doom et Mortal Kombat. Doom voit le jour en 1995 sur Super Nintendo.

Le super FX nous offre une adaptation plus ou moin fidèle pour l'époque, malgré un rendu pixélisé de la version PC de 1993, mais c'est aussi et surtout l'arrivée sur console de l'étripage de chairs par les armes à feu dévoilant tripes et boyaux aux yeux de tous.

C'est Midway qui ira le plus loin dans les effusions d'hémoglobine dans les jeux de combat en 1992 avec Mortal Kombat. Au fil des épi-

Mk 1 (arcade)

MK II (SNES)

MK 3 trilogy (PS1)

MK II (SNES)

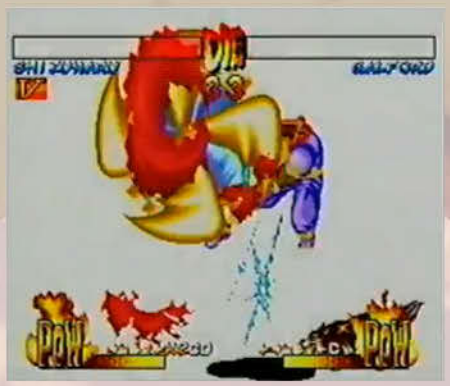
MK 9 (360)

MK 64 (N64)

MK 3 trilogy (PS1)

sodes, le soft deviendra plus violent, plus brutal et bien sûr plus gore. Les Fatality choisiront la surenchère et deviendront malheureusement de moins en moins marquantes malgré le réalisme graphique qui sera apporté au soft. Il n'y a pas seulement le FPS et les jeux de baston qui usent de ces gerbes de couleur rouge : de nombreux jeux d'action et autre Run and Gun adopteront le sang à outrance, telle la série mettant en scène Rick, le héros de Splatter House, qui avait déjà commencé à détruire du monstre en 1989 sur Nes. Rick adoptera définitivement son côté gore dans le second volet sur Megadrive où il sera question d'étriper de la goule et du monstre crado à coups de poings et d'objets contondants sous des flots d'hémoglobine. L'ère 32 bits sera un grand pas en avant dans le glauque et dans les flaques de sang (un palier est franchi), car avec la Saturn et la Playstation, ainsi qu'avec l'abondance des films « Slashers », la passion du public de masse pour la chair découpée et les tripes à l'air n'est plus à prouver.

Blood Storm (arcade)



Snk nous offrira aussi pas mal de sang dans sa série des Metal Slug avec bon nombre de soldats fusillés, explosés ou éventrés, à l'instar des persos de Samurai Shodown qui trancheront le corps de gauche à droite pour terminer le combat.

Durant cette période, du sang va couler, que ce soit avec Blood Omen : Legacy of Kain et sa remarquable aventure du manichéisme vampirique, ou avec la saga des Resident Evil et des Silent Hill qui inaugureront pour l'occasion un nouveau genre : le survival horror. Ces deux derniers ne joueront pas vraiment dans la même catégorie. RE aura tendance à privilégier les gunfights (tant que vous aurez des munitions) face à des zombies belliqueux tandis que SH vous plongera dans le malaise ambiant d'un univers gore et démoniaque où la fuite sera souvent de mise pour survivre. De nombreux éditeurs feront couler le sang et le mauvais goût mais uniquement par provocation.s

aurez des munitions) face à des zombies belliqueux tandis que SH vous plongera dans le malaise ambiant d'un univers gore et démoniaque où la fuite sera souvent de mise pour survivre. De nombreux éditeurs feront couler le sang et le mauvais goût mais uniquement par provocation. Le tout 1er GTA en est un exemple flagrant: graphiquement ultra dépassé, la principale attraction de ce titre pauvre était la possibilité d'écraser flics et passants, ce qui lui fit une pub d'enfer et surtout gratuite. C'est ainsi que ce jeu polémique se vendra par camions entiers. Thrill Kill jouait également la carte de la provocation avec ses antihéros semblant tout droit sortis de films dont la

la seule trame serait les sévices sexuels et la déviance, s'attirant ainsi les foudres de Famille de France. Résultat : le jeu n'est jamais sorti.

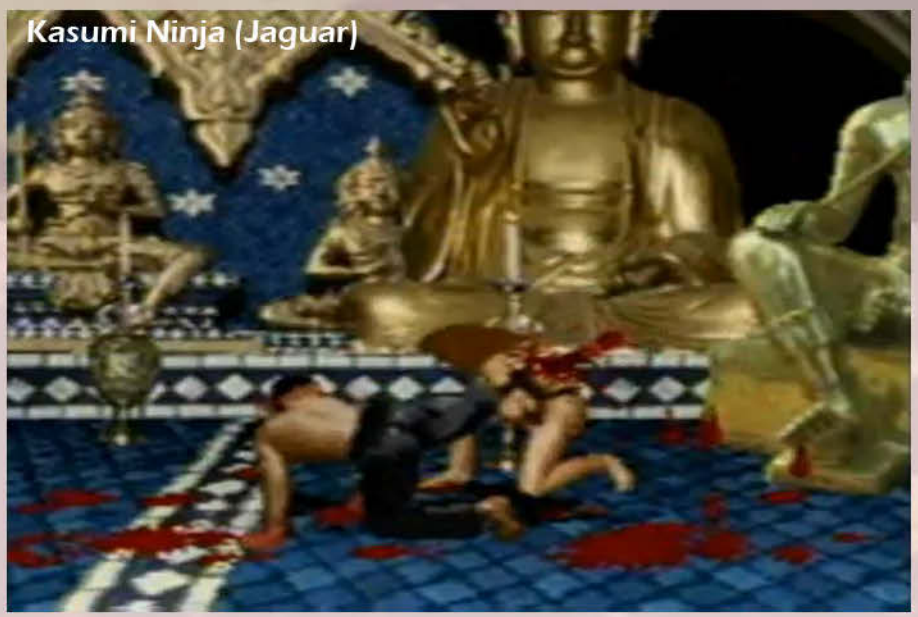
Silent Hill : un univers aussi complexe et dérangent que gore.

house of the dead (sat)

postal (PC)

Vous l'aurez compris, le gore fait désormais partie intégrante de l'immersion dans le jeu, mais par le passé, il était souvent signe de provocation et de publicité gratuite pour maquiller un jeu souvent plus que moyen. Il y a également eu ceux qui surfaient sur la mode cinématographique de l'époque afin de plaire au plus grand nombre. Certaines séries ont fait de l'hémoglobine leur fer de lance et on ne peut que penser à MK, qui a su perdurer dans le temps malgré des hauts et des bas.Et même si le sang à profusion servait parfois d'exutoire pour certains, de nos jours, ce n'est plus qu'une minorité de jeux qui font la course à la scène la plus trash ou la plus choquante. Alors que MK n'était pas crédible avec ses gerbes de sang bien trop abondantes pour un simple coup de poing, les dernières productions sont des copies conformes de ce à quoi pourrait ressembler des mises à mort ou torture.

RE : Code Veronica (DC)


Kasumi Ninja (Jaguar)

Primal Rage (snes)

Kasumi Ninja (Jaguar)

Tattoo Assasin (arcade)

Tattoo Assasin (arcade)

Thrill Kill (PS1)

Thrill Kill (PS1)

2D ou 3D, dans ces jeux de combats le sang est toujours présent. Parfois d'un goût douteux, ces Mortal Kombat likes surfent sur la violence de leurs affrontements dans la finalité de faire parler d'eux.

Ce qui est fort dommage, c'est que ce genre à part entière est devenu un argument de vente pour certains consommateurs avides de sensations extrêmes. Au sujet de mise à mort, il est temps pour moi d'achever ce dossier sanglant, qui respire encore à l'agonie, terrifié à l'idée de savoir quel sera le prochain palier à passer pour repousser les limites du jeu vidéo.

Nous aurons la réponse d'ici les mois ou années qui viennent, à n'en pas douter.

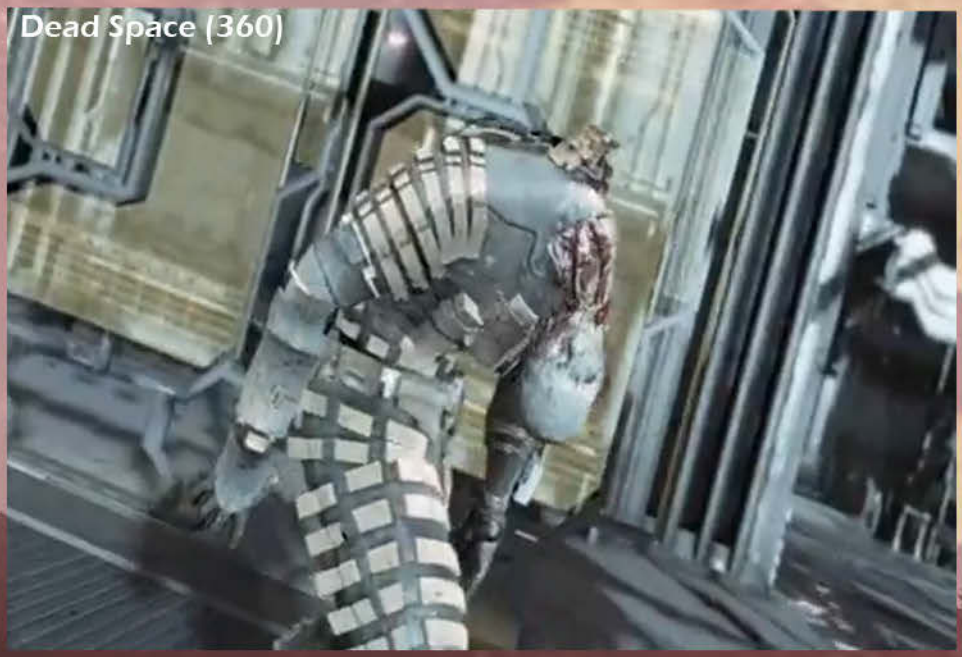
Dead Space (360)

Mk vs DC univers (PS3)

Deep Fear (Saturn)

RE : Code Veronica (DC)

Gear of War 2 (360)


Dead Space (360)

RETRO TIPS

Parce que l'on a tous l'âme d'un tricheur!

Marre de rester bloqué sur un niveau ? Envie de découvrir des persos cachés, des options secrètes ou de devenir surpuissant en étant invincible ? Vous avez l'âme du tricheur mais ne savez pas comment vous y prendre ? Ne cherchez plus, RetroGeek à la solution à vos problèmes, devenez le roi de l'Action Replay ou du Game Genie grâce à nous !

Mortal Kombat 2 - MD

Mettez-vous en mode carte en appuyant sur L2 puis pour :

Reprendre du sang :

Haut, Droite, Carré, Rond, Haut, Bas, Droite, Gauche

Reprendre de la magie :

Droite, Droite, Carré, Rond, Haut, Bas, Droite, Gauche

Obtenir les séquences vidéo :

Gauche, Droite, CARRE, CERCLE, Haut, Bas, Droite, Gauche (elles seront dans votre carnet noir).

Mortal Kombat 2 SNES

Nouveaux personnages (à l'écran de choix des personnages faites) :

JADE : Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite

KINTARO : Haut, Bas, Bas, Droite, Droite

NOOB SAIBOT : Gauche, Haut, Bas, Bas, Droite

SHAO KHAN : Droite, Haut, Haut, Droite, Gauche

Master Code (à l'écran titre, faites) : Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite.

GTA-PS1

Etre invincible : Au menu principal, faites :

Carré, Triangle, Rond, Croix, Croix, Rond, Triangle, Carré.

CHEAT CODE (à entrez à la place de votre nom) :

BLOWME Affiche les coordonnées
BSTARD Donne tout
CAPRICE Accès à toutes les villes
CHUFF La police n'est plus là
EATTHIS La police vous cherche
EXCREMENT Multiplicateur par 5
FECK Accès à Liberty City 1 et 2
GROOVY Toutes les armes
HANGTHEDJ La totale
INGLORIOUS Toutes les villes
MADEMAN Choix du niveau, toutes les armes, munitions infinies, armures + get-outta-jail-key

PECKINPAH Armure, toutes les armes, et carte de sortie de prison

SATANLIVES 99 vies
SKYBABIES Choix du niveau
THESHIT Toutes les armes et accès à toutes les villes

TURF Toutes les villes
TVTAN Accès à San Andreas 1 et 2
URGE Avoir toutes les villes (1 et 2) sauf except Vice City

WEYHEY 9.999.990 points

LE MOIS PROCHAIN

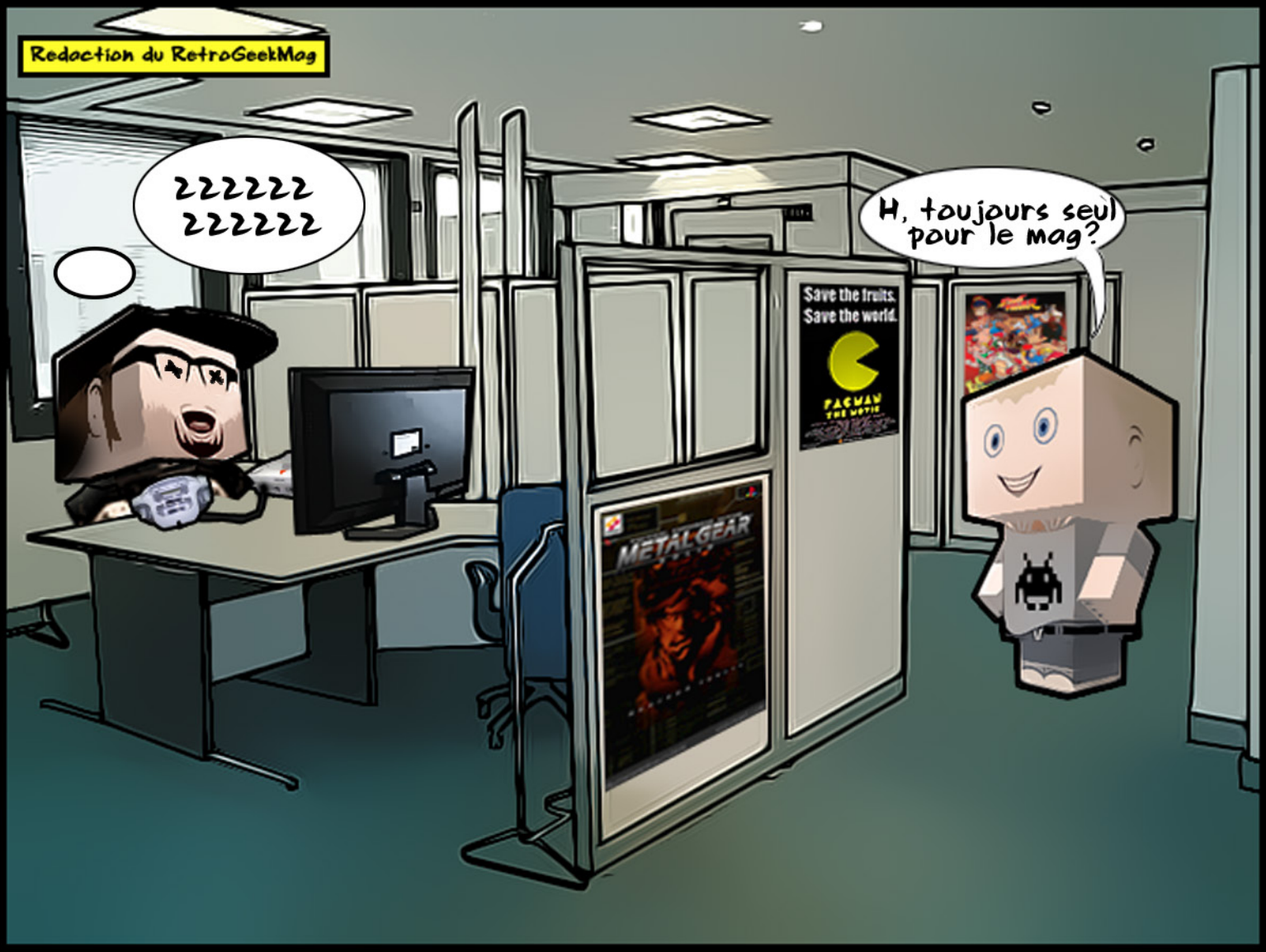
La 3DO arrive prochainement dans RetroGeekMag avec un dossier complet sur la console et ses jeux à posséder.
Pour les fans de ciné une rubrique avec le meilleur et souvant le pire de ce qui se fait dans les filmes ayant pour thème les jeux vidéo.

Vous pouvez nous envoyer toutes vos questions, suggestions, lettres d'amour... à : retrogeektv@yahoo.fr

N'hésitez pas aussi à nous envoyer vos dessins, fausses pubs, sprites... Les meilleurs seront publiés !

Stay Retro!

RetroGeekMag



Si toi aussi tu veux rejoindre le RetroGeek-Mag n'hésite pas contacte H sur retro-geek.com et intègre ton webzine préféré.

STAY RETRO